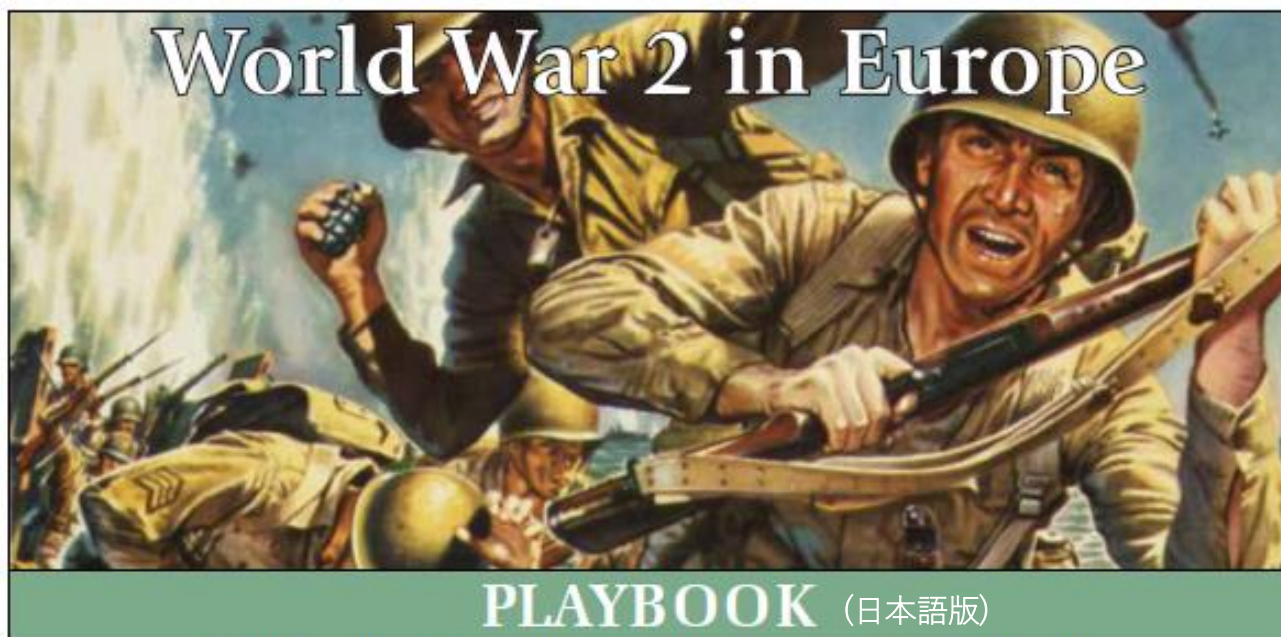


2nd Printing

Unconditional Surrender!



Designer: Salvatore Vasta • Developer: Mark Dev • Lead Tester: Allen Hill

目次

30.0 導入.....	2
30.1 代替学習法.....	2
30.2 シナリオ一般情報.....	6
30.3 シナリオ標準セットアップ.....	7
30.3.1 基本セットアップ.....	7
30.3.2 セットアップ表-用語.....	8
31.0 2陣営シナリオ.....	9
31.1 ポーランド 1939.....	9
31.2 スカンジナビア 1940.....	10
31.3 フランス 1940.....	11
31.4 バルカン 1941.....	12
31.5 地中海 1940-1942.....	13
31.6 仏領北アフリカ 1942-1943.....	15
31.7 フランス 1944.....	16
31.8 ソ連 1941.....	18
31.9 ソ連 1941-1944.....	20
31.10 ソ連 vs 西側 1945-1946.....	22

32.0 3陣営シナリオ.....	25
32.1 メインイベント 1939-1942.....	25
32.2 ヨーロッパ 1941-1945.....	29
32.3 ヨーロッパ 1942-1945.....	32
献辞(省略).....	35
32.4 ヨーロッパ 1943-1945.....	36
32.5 ヨーロッパ 1944-1945.....	39
32.6 ドイツ 1945.....	42
33.0 ルールの注意.....	44
33.1 誤解を避けるためのルール.....	44
33.2 親[陣営]マーカー関連のイベント.....	45
34.0 戦術上のヒント.....	46
35.0 メールプレイの調整.....	47
36.0 ソロプレイの調整.....	48
37.0 ゲームの法則.....	48
38.0 デザイナーズノート.....	48
39.0 デザイナーへの質問.....	50
40.0 バイオグラフィー(省略).....	53
クレジット(省略).....	53
イベントマーカークイックリファレンス.....	54



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



30.0 導入

シナリオに加えて、プレイブックには、ルールの注意、戦術上のヒント、デザイナーズノートなど、ゲームの学習方法を扱う他のセクションが含まれています。目次を参照して下さい。

重要:シナリオをセットアップする前に、セクション 30.2 と 30.3 を読んで下さい。それは、各シナリオと一致するシナリオセットアップの見方について説明しています。それが初めてのプレイである場合、又は最後にプレイしてからしばらく経っている場合は、セクション 33 を読んで下さい。

30.1 代替学習法

以下は、ルールブックを最初から最後まで読むのとは反対に、ゲームを学ぶための代替方法です。

各方法は、ヘッダー「読むルール」の下に読むための特定のルールをリストします。特に制限がない限り、そのセクション内の番号付きルールとすべての下位ルールを読んで下さい。

例:ルール 8.2 がリストされている場合は、8.2 及び 8.2.1 を読んで下さい。

あなたがルールを読んでいるときに、あなたがまだカバーしていない他のルールや概念を参照しても心配しないで下さい。あなたは最終的にそれについて学ぶでしょう。

- ・ **プレイの手順法(30.1.1):**これは、全てのルールを読みたい人のためのものですが、主にプレイの手順で遭遇する可能性のある順序で行います。この方法は、実行するためにリストされたゲームの仕組みにおいて参照するルール番号を含むフローチャートによってサポートされています。

- ・ **トレーニングシナリオ法(30.1.2):**これは、いくつかのシナリオをプレイしながら小さなステップでゲームを学ぶ方法を提供します。それらはゲームの全てのルールをカバーするわけではありませんが、その中核となる仕組みの土台を提供します。トレーニングシナリオを終了したら、残りのルールを読んで下さい。

30.1.1 プレイの手順法

学習目標:ターンがプレイされる順序で学びます。最初に、経済システム、統合された移動及び戦闘システム、そして補給システムに焦点を当てます。

最初は移動、戦闘、そして補給を維持する方法について気にして下さい。残りはシナリオをプレイしながらわかっていくでしょう。

セットアップ:以下の変更を加えてメインイベントシナリオ(32.1)をセットアップしてプレイして下さい。

- ・ 各陣営のセットアップ表に従って、Entry-H の年月がないか Entry-H の年月が 40 年 12 月以前であるカウンターをセットアップします。40 年 12 月ターンの終わりに、シナリオを止めて再びセットアップします。又は、41 年 1 月から 41 年 12 月まで(及び 41 年 12 月以降も同様)、Entry-H の年月を持つカウンターをセットアップしてプレイを続けます。
- ・ 枢軸陣営は、シナリオの特別ルール「ステージをウェストファーストに設定する」を実行しなければなりません。

読むルール:

- ・ ゲームの基礎: 1.0-1.7; 2.0-2.3; 3.0-3.3; 5.0-5.1
- ・ 天候フェイズ: 11.0-11.2
- ・ 宣戦布告フェイズ: 10.1
- ・ 経済フェイズ: 9.0-9.1.3
- ・ 戦略戦争フェイズ: 5.4, 9.2
- ・ 戦略移動フェイズ: 4.0-4.1.4
- ・ アクションサブフェイズ: 4.2, 5.2-5.3, 6
- ・ 補給チェックサブフェイズ: 7.0-7.4
- ・ 非補給フェイズ: 7.5
- ・ 補充フェイズ: 8.0-8.1
- ・ アップグレードフェイズ: 8.2
- ・ 動員フェイズ: 8.3
- ・ 外交フェイズ: 10.2
- ・ 勝利チェックフェイズ: 12.1
- ・ ターン終了フェイズ: 12.2
- ・ シナリオ関連: 10.3, 13
- ・ マーカー関連: 14, 15

30.1.2 トレーニングシナリオ法

リストされている順序で各トレーニングシナリオをプレイして下さい。

これらのシナリオは、一般的に枢軸陣営に有利な一方的な状況ですが、重要な点はプレイ方法を学ぶことです。

読むルール:トレーニングシナリオをプレイする前に、以下のルールセクションを読んで下さい。

- ・ ゲームの基礎: 1.0-1.7; 2.0-2.3; 3.0-3.3; 5.0-5.1
- ・ 読まないで: 1.3.2-1.3.9; 1.6; 2.2



30.1.2.1 トレーニングシナリオ 1

このシナリオはポーランド侵攻をカバーしています。そのルールは基本的な航空及び地上作戦を扱います。

学習目的: 航空及び地上ユニットのアクション、「機動」地上攻撃、条件付きイベント、及びイベントマーカーについて学びます。読んで遊んでいる間に、以下のことに集中して下さい。

- ・移動と戦闘の統合システム: この重要な要素は、EZOC が移動し攻撃している地上ユニットに与える影響です。

基本的な概念は、地上ユニットの初期移動を除いて、地上ユニットが EZOC 内にいる場合、その活性化を終了するか、隣接する敵地上ユニットを攻撃しなければならないということです。

- ・いかなる種類の地上ユニットも機動攻撃(5.3.2)を実行でき、十分な移動ポイントがある限り、同じユニットは 1 ターンに複数回攻撃することができます。
- ・1 個の航空ユニットが地上戦闘に航空支援(6.2.3)を提供できます。これは、地上戦闘前ではなく、地上攻撃中に宣言されます。航空ユニットは、敵地上ユニットを直接攻撃することはできません。

セットアップ: ポーランド 1939 シナリオ(31.1)をセットアップしてプレイして下さい。

読むルール:

補給についての言及は無視して下さい。全てのユニットが完全補給であると仮定します。

- ・航空及び地上の作戦移動: 1.3.7, 4.2-4.2.3.4
- ・地上戦闘: 5.3

読まないで: 5.3.3, そして「強襲」戦闘や「要塞」に関連するルールは無視して下さい。5.3.4 では、「孤立」だけ読んで下さい。

以下については、特定の番号付きセクションのみ読んで下さい。下位レベルのルールを読まないで下さい。

- ・アクション: 6; 6.2; 6.2.1; 6.2.3; 6.3, 6.3.1。生産ポイントへの言及を無視して下さい。生産ポイントは、全ての目的のために十分に存在すると仮定します。
- ・条件付きイベント: 13, 13.2。13.2 の最後の 2 つのパラグラフは無視して下さい。
- ・イベントマーカー: 14, 14.5



30.1.2.2 トレーニングシナリオ 2

このシナリオは、デンマークとノルウェーの侵攻をカバーしています。そのルールは、天候、空挺、及び水陸両用侵攻を扱います。

学習目的:天候、空挺と海上ユニットのアクション、地上戦闘の強襲攻撃、水陸両用侵攻、及びイベントマークについて学びます。読んで遊んでいる間に、以下のことに集中して下さい。

- ・悪天や荒天が移動や戦闘に与える影響を確認して下さい。あなたがシナリオをプレイし、両方のターンが晴天である場合、それをより多くの回数プレイして下さい、しかも悪天や荒天の天候で。
- ・空挺マークは、独立したアクション(6.1)としてマップ上に置かれ、それは味方航空ユニットの範囲内になければなりません。これに関連するのは、アクションをどのような順序で実行することができるかです。

例:このシナリオでは、枢軸陣営は、侵攻する前にドイツ空挺マークをオスロに置くことを望んでいます。これを行うには、5Luf航空ユニットは、オールボルグ(ヘクス 1923)にいないければなりません。空挺マークは、味方航空ユニットの3ヘクス以内に置かなければならないためです。それゆえ、枢軸陣営は、最初に18軍を活性化させて、陸軍作戦アクション(6.3.1)を実行して攻撃して、デンマークの道を一掃します。それから5Lufを活性化して、オールボルグへ移動するために航空基地変更(6.2.1)を実行します。それから、オスロに空挺マークを置くために空挺アクションを実行します。最後に、水陸両用侵攻アクションを実行するためにNor軍を活性化させます。

- ・陸上戦闘の海上支援 DRM(5.3.4 水陸両用侵攻)を受けるために、海上護衛アクション(6.4.2)のための軍艦ユニットとして水上艦アクションマークを使用します。
- ・水陸両用侵攻(6.3.2)プロセスをリハーサルして下さい。このルールは長いですが、かなり順次の命令に従っています。それを暗記することを心配しないで下さい。これは、それがどのように機能するかを体験するためのものです。他のシナリオをプレイするときに、後でプロセスをもう一度確認できます。

では、なぜあなたは今これを試しているのですか？トレーニングシナリオ3では水陸両用侵攻が可能であり、このシナリオは迎撃を心配することなくそれを実行する機会を提供します。

セットアップ:スカンジナビア 1940 シナリオ(31.2)をセットアップしてプレイして下さい。

読むルール:

補給への言及は、それが存在すると仮定して無視して下さい。

- ・ゲームの基礎: 1.3.2; 1.3.3; 1.3.6; 1.3.9; 1.6
- ・地上戦闘: 5.3.3 と 5.3.4。「要塞」の言及に注意して下さい。あなたはこのシナリオでは要塞に遭遇しないでしょうが、トレーニングシナリオ3で遭遇するでしょう。
- ・アクション: 6.1 から 6.1.3; 6.3.2。海上移動経路のトレースの言及は、それが存在すると仮定して無視して下さい。
- ・天候: 11.0 から 11.2
- ・ターン終了: 12.0 から 12.2

以下については、特定の番号付きセクションのみを読んで下さい。下位レベルのルールを読まないで下さい。

- ・アクション: 6.4 と 6.4.2
- ・条件付きイベント: 13.2.2 からステップ1まで。
- ・イベントマーク: 14.1; 14.16; 14.17



30.1.2.3 トレーニングシナリオ 3

このシナリオは、低地国とフランスへの侵攻をカバーしています。それは、主に経済、航空、及び海上作戦、そして兵站を扱う更に多くのルールを追加します。ゆっくり取り組んで下さい。シナリオを数回プレイして下さい。完了すると、あなたはゲームの中核となる仕組みの多くを学んでいることでしょう。

学習目的: 経済システム、戦略戦闘、航空／海上戦闘、戦略移動、海上ユニットのアクション、ユニットの補充と動員、補給、要塞、及び政策について学びます。読んで遊んでいる間に、以下のことに集中して下さい。

- ・ 国家意志(2.1.2)は、国の戦い続ける意欲を追跡します。
- ・ 地上ユニットを活性化し(6.3)、補充(8.1)を実行するための生産ポイントの必要性。
- ・ 航空ユニットが他の航空ユニット又は海上ユニットを直接攻撃する能力など、航空ユニット及び海上ユニットに利用可能な追加のアクション。
- ・ 特に海域を横切って補給線をトレースすること(7.4.3)、補給目的のためにその補給線を使用しているユニットと同じ領域にいる護送船団ユニットの必要性。

例: イギリス BEF 地上ユニットがフランスにいる場合、イギリスへの補給線をトレースするには、イギリスの1個の護送船団ユニットがフランスの港にいないければなりません。

- ・ 要塞(15.12)が ZOC、移動、及び戦闘に及ぼす影響。

セットアップ: フランス 1940 シナリオ(31.3)をセットアップしてプレイして下さい。

読むルール:

- ・ ゲームの基礎: 1.3.8
- ・ 戦略移動: 4.0 から 4.1
- ・ 地上及び海上の作戦移動: 4.2.3; 4.2.4

注意: あなたは、以前に地上移動のセクションの大部分を読みました。しかし、今回は要塞に関連したルールに注意を払って下さい。

- ・ 航空／海上戦闘及び戦略戦闘: 5.2; 5.4
- ・ ユニットの兵站: 8.0 から 8.3; 8.2 のアップグレードは読まないで下さい。

以下については、特定の番号付きセクションのみを読んで下さい。下位レベルのルールを読まないで下さい。

- ・ 航空アクション: 6.2 から 6.2.5.3
- ・ 海上アクション: 6.4 から 6.4.4
- ・ 補給: 7.0 から 7.5.2
- ・ 経済: 9.0 から 9.2.2
- ・ 政策: 10.3; 10.3.2; 10.3.3
- ・ 条件付きイベント: イギリスが崩壊する場合、13.2.1 を読んで下さい。
- ・ イベントマーカー: 14.8; 14.15; 14.18
- ・ 追跡マーカー: 15.12

30.1.2.4 トレーニングシナリオ 4

このシナリオは、最初の 3 つのシナリオと同じ期間(すなわち、戦争の最初の年)をカバーしていますが、1 つのゲーム全体としてカバーしています。そのルールは政治を扱い、条件付きイベントを拡張します。

学習目的: 紛争領域、政治、及び政策について学びます。読んで遊んでいる間に、以下のことに集中して下さい。

- ・政策(10.3 及び 10.3.3)が特定の活動をどのように制限し、ユニットを特定の領域に維持することを要求するか。
- ・ユニットの配置又は除去を引き起こす親[陣営]マーカー(15.19)とイベント。
- ・条件付きイベントに含まれる追加項目: 征服されたフランス(13.2.2.1)及び西方侵攻(13.8)。

セットアップ: 以下の変更を加えてメインイベントシナリオ(32.1)をセットアップしてプレイして下さい。

- ・シナリオ終了マーカーをターントラックの 40 年 12 月ボックスに置きます。シナリオはそのターンに終了します。プレイ中、ゲームの仕組み上、この日以降のターントラック上にカウンターが置かれた場合、そのターンをプレイして下さい。このシナリオには影響しませんが、今後の参考のために学ぶことになるでしょう。
- ・枢軸と西側の陣営カウンターは、陣営カード又はマップ上から始めるようにセットアップして下さい。カウンターがターントラックで始まる場合、その Entry-H の年月を使用し、それらのカウンターを 40 年 12 月以前の年月でのみセットアップして下さい。ソビエト陣営カウンターをセットアップしないで下さい(ソ連の譲渡領域マーカーを **除きま**す)。
- ・ソビエト陣営は無視され、ソ連は禁止国です(1.3.8)。

[例外:

- ◇ソビエト陣営は外交フェイズに参加します(下記参照)。
- ◇外交又は政策関連のルールでは、ソ連は活性化された国とみなされ、連合プレイヤーは必要に応じて決定を下します。
- ・枢軸陣営は、シナリオの特別ルール「ステージをウェストファーストに設定する」を実行しなければなりません。
- ・外交フェイズを実行し、それがソビエト陣営のターンであるとき、以下を実行します。
 - ◇外交カップに領域譲渡マーカーがある場合、カップからマーカーを無作為に引きます。引かれたマーカーをそのルールに従って解決します。領域奪取が引かれた場合、領域奪取(14.2)のステップ 3 と 4 を実行しないで下さい。
 - ◇両方の領域奪取マーカーが外交カップマーカー保持ボックスに入っている場合、ボックスから 1 つの領域奪取マーカーを取り、それをカップに入れます。その後、イベント無しマーカーも保持ボックスにある場合、それらのうちの 1 つをカップに入れます。
 - ◇すべてのソ連紛争領域が譲渡されている場合、何もしないでプレイを続けます。
- ・40 年 12 月の終わりまでに以下のすべてを達成したなら、枢軸陣営が勝利し、そうでなければ、西側陣営が勝利します。
 - ◇ポーランドと他の 4 カ国(フランスを除きます)が征服された。
 - ◇フランスが征服された、又は、イギリスが崩壊した。
 - ◇ドイツ以外に少なくとも 1 つの他の活性化状態の枢軸国がある。

読むルール:

- ・ゲームの基礎: 1.3.4; 1.3.5; 2.2
- ・政治: 10.1 と 10.2
- ・政策: 10.3.1; ソ連メインとソ連条件付きは無視して下さい; 10.4

・条件付きイベント: 13.1; 13.2; 13.4; 13.8

・イベントマーカー: 14.2; 14.4; 14.9; 14.10; 14.11; 14.12; 14.19

30.2 シナリオ一般情報

最初のシナリオ(特にフルキャンペーン)をプレイする前に、プレイブックの戦術上のヒント(34.0)を読んで下さい。それは、ゲームの仕組みの不慣れによるミスを防ぐのに役立つかもしれません。プレイブックのルールの注意(33.0)のセクションには、誤解を避けるためのルールやその他の様々なルールの概要が記載されているため、便利かもしれません。

プレイ時間: シナリオ、ルールの知識、及びプレイしている特定のターンに応じて、ターンごとに 15-60 分かかると推定されます。したがって、シナリオのプレイ時間は、キャンペーン全体で 30 分(例: ポーランド 1939)から 50 時間の範囲です。

陣営: 2 陣営シナリオは、枢軸陣営と 1 つの連合陣営を含みます。**[例外:** ソビエト対西側 1945-1946 シナリオは、連合陣営のみを含みます。] 3 陣営シナリオは、枢軸陣営と両方の連合陣営を含みます。

歴史的にそうであったように、シナリオによって表されるキャンペーンは、互角の戦いとならないかもしれません。

プレイヤーの人数に応じて、各プレイヤーは以下にリストされているように陣営を個別にコントロールします。

- ・2 人プレイヤー: 1 人が枢軸、1 人が連合
- ・3 人プレイヤー: 1 人が枢軸、1 人が西側、1 人がソビエト
- ・4 人プレイヤー: 2 人が枢軸、1 人が西側、1 人がソビエト。これは大きな 3 陣営シナリオでのみ有効です。

4 人プレイヤーのゲームでは、誰が枢軸の「西部戦線」プレイヤーになり、誰が枢軸の「東部戦線」プレイヤーになるかを、枢軸プレイヤーが決めます。枢軸西部戦線プレイヤーは、枢軸又は西方の国にある枢軸ユニットをコントロールします。枢軸東部戦線プレイヤーは、ソビエト又はソ連と国境を共有する(ドイツを **除く**)任意の国にある枢軸ユニットをコントロールします。

また、シナリオの最初のターンでは、枢軸西部戦線プレイヤーは枢軸の「本部戦線」プレイヤーでもあります。本部戦線プレイヤーは、(中立国の選択、補給線のトレース、補充、動員などの)枢軸陣営のイベントマーカーやアクションを実行しているユニットに関係のない他のゲームの仕組みの使用に関する全ての決定を担当します。次のターンでは、枢軸東部戦線プレイヤーが枢軸本部戦線プレイヤーになります。枢軸軍プレイヤーは、シナリオの各ターンで本部戦線を交互にコントロールし続けます。

例: 枢軸プレイヤー 1 が東部戦線をコントロールし、枢軸プレイヤー 2 が西部戦線と本部戦線をコントロールします。枢軸プレイヤー 1 はセバストポリ要塞に対して戦闘を開始し、重砲イベントマーカーを使用したいと考えています。マーカーを使用するには、枢軸プレイヤー 1 は、枢軸プレイヤー 2 の許可が必要です。賭けをして下さい! 枢軸プレイヤーがお互いに交代するまでにどれくらいかかりますか?

国: 何らかの理由で国内を移動される又は選択される可能性がある国は、シナリオに活性化状態、非活性化状態、又は活性化可能としてリストされている国のみです。その他の国の土地ヘクスは禁止されていると見なされます。

プレイの手順: 特に明記しない限り、シナリオは最初のターンの天候フェイズから始まり、最後のターンの勝利チェックフェイズが完了したときに終了します。

例: シナリオ終了マーカーは、1945 年 5 月のボックス内にあります。シナリオは、1945 年 5 月のターンの勝利チェックで終了します。だからそのターンを最後までプレイして下さい。

有効でない/NA: シナリオが、そのシナリオのフェイズ、ルール、又は他の項目が有効でない又は「NA」(該当なし)を示す場合、参照された項目に関連付けられたルールは、プレイ中に無視されます。

例: スカンジナビア 1940 のシナリオで、ドイツがデンマークを征服します。このシナリオでは外交フェイズはないので、

枢軸陣営は、征服された国のルールのステップ 2 のように、外交カップに親枢軸マーカーを置きません。

特別ルール/注意: シナリオには、それに適用される特別ルールや注意があります。ルールブックのルールと矛盾する場合は、シナリオルール/注意が使用されます。

30.2.1 増援エントリー

ユニットやマーカーがシナリオに登場するターンは、そのユニットがいつ戦争に影響を与えたかについてのデザイナーの見積もりです。それは必ずしも編成の歴史的な年月ではありません。USE は、詳細なケーススタディよりも軍事計画に関するものです。

シナリオを開始する前に、プレイヤーは、増援カウンター(すなわち、ヘクスや陣営カード上でシナリオを開始しないカウンター)がシナリオで使用するためにいつ利用可能となるかを決定するために、ヒストリカル又は可変エントリー年月システムのいずれを使用するかを決定します。そのターンは、カウンターのエントリーターンと呼ばれます。

ターントラック上のエントリーターンボックスからカウンターが取り除かれたら、それをシナリオのセットアップテーブルの場所欄にリストされている場所に置きます。

30.2.1.1 ヒストリカルエントリー

Entry-H 欄にリストされているターンのターントラックにカウンターが置かれます。そのターンがそのエントリーターンです。Entry-V のターンは無視します。

30.2.1.2 可変エントリー

このルールはユニットやマーカーがプレイに登場する時期が可変しますが、到着の年月は歴史上の時間枠内です。すみません、枢軸プレイヤー、あなたは 1940 年にジェット機を得ることはありません。

カウンターの Entry-V の値が「NA」の場合、代わりにカウンターの Entry-H の値を使用して下さい。そのターンがそのエントリーターンです。

そうでなければ、カウンターを Entry-V 欄にリストされたターンのターントラック上に置きます。Entry-H のターンは無視します。ターンボックス内の他のカウンターから増援カウンターを区別するために、それを異なる方向(例えば上下逆)に向けます。複数の増援カウンターの Entry-V の年月が同じ場合、それらをそのターンボックス内にスタックします。シナリオに基づいて、そのボックス内にカウンターのスタックがいくつかあるかもしれません。慎重に配置して下さい。

全てのカウンターがターントラックに置かれた後、以下を実行して下さい。

ステップ 1) 最も早い Entry-V ターンボックスの増援カウンターの上にあるターントラックに可変エントリーマーカーを置きます。

例: ソ連 1941-1944 シナリオでは、増援カウンターにある最も早い Entry-V ターンは 41 年 9 月です。可変エントリーマーカーがそれらの上に置かれます。

ステップ 2) ターンマーカーが可変エントリーマーカーを含むボックスに移動したら、可変エントリーマーカーの下全ての増援カウンターを脇に置き、可変エントリーマーカーを次の Entry-V ターンボックス内の増援カウンターの上に置きます。

例、続き: ソ連 1941-1944 のシナリオでは、カウンターにある次の Entry-V ターンボックスは 42 年 3 月です。あなたは、それが Entry-V ターンボックスであることを知っているでしょう。そこにあるカウンターは異なる方向を向いているからです。

ステップ 3) 所有している陣営は、ステップ 2 で脇に置いた増援カウンターの 1 つを選び、サイコロを 1 個振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上に、そのカウンターを置きます。そのターンが

そのエントリーターンです。

例、続き: 41 年 9 月ターンボックスからソ連第 1 打撃軍ユニットが取り除かれます。ソビエト陣営はサイコロを 1 個振り、結果は 3 です。第 1 打撃軍ユニットはターントラックの 41 年 12 月ボックスに置かれます。41 年 12 月がユニットのエントリーターンです。

サイ振りの結果がシナリオの最終ターンを超えてカウンターを置くものであった場合、それはシナリオから取り除かれます。

ステップ 2 で脇に置かれた全ての増援カウンターがサイ振りされてターントラックに置かれるまで、上記を続けて下さい。

重要: サイ振り結果が 6 であった場合、そのシナリオにおいて後にサイ振りされる増援カウンターを含む将来の Entry-V ターンボックスに、カウンターを置くことができます。そうなった場合、そのカウンターを可変エントリーマーカーの下に置かないで下さい。代わりに、そのターンボックスのどこかにそのカウンターを置いて下さい。

これにより、他の Entry-V カウンターと一緒に、再びそのカウンターについて誤ってサイ振りすることを避けることができます。

30.2.1.3 アメリカ可変到着



アメリカには可変到着マーカーがあります(その裏側はアメリカ参戦マーカーです)。それは、アメリカの増援カウンターのみをトラックすることを除いて、可変エントリーマーカーと同じ方法で使用されます。

アメリカが活性化したときに、その増援カウンターは他の国籍と同じ Entry-V ターンボックスにないかもしれないことに基づいています。

30.3 シナリオ標準セットアップ

以下は、特定のシナリオ内で特に明記されていない限り、全てのシナリオに適用されます。

30.3.1 基本セットアップ

東/西マップ: 指示されたマップをレイアウトします。東マップにはソ連があります。西マップにはイギリスがあります。両方のマップを使用する場合は、それらを並べてヨーロッパの 1 つのマップを作成します。



移動/DRM マーカー: 移動ポイント又は +/- DRM マーカーを使用している場合は、どちらかのマップのそれぞれのトラックにそれらを置きます。



ターンマーカー: シナリオの最初のターンに対応するターントラック上にターンマーカーを置きます。西マップを含むシナリオをプレイしている場合、そのターントラックを使用して下さい。東マップターントラックは、東マップのみのシナリオに使用されます。



シナリオ終了: シナリオの最終ターンに対応するターントラック上にシナリオ終了マーカー(その裏側は有和又は協定終了マーカー)を置きます。**[例外:]** メインイベントシナリオ(32.1)では、シナリオ終了マーカーの代わりに有和又は協定終了マーカーを配置する必要があります。



支配マーカー: リストされている都市(もしあれば)に支配マーカーを置きます。リストされている全ての都市に配置するのに十分な支配マーカーがない場合、全ての都市が 1 つの敵陣営の支配下にある国をチェックして下さい。存在する場合、その首都に支配マーカーを 1 つ置いて、全ての都市がその陣営の支配

下にあることを示して下さい。

カウンター:以下に又はシナリオにリストされているとおりにカウンターをセットアップします。非活性化状態の国のカウンターは、マップ上にセットアップされません。



生産/国家意志マーカー:特に明記しない限り、その国の全ての生産マーカー及び意志マーカーは、記載された値と一致しているそれらの陣営カードのそれぞれのトラックに置かれます。生産マーカーと意志マーカーの裏にある開始値は、メインイベントシナリオ(32.1)で使用されます。



工場数:シナリオにおいて国のためリストされた値は、その国のマップ上工場数(9.1.2)です。ある国が工場数マーカーを有する場合、それをそれぞれのマップ上工場数カウントトラックボックスに置きます。国が工場数マーカーを有していない場合、この値は情報提供を目的としているため、あなたはマップを見て自分で工場数を数える必要はありません。この工場数の値は、工場ロスマーカー又は追加工場トラック上のマーカーによって占められているボックスの値を除きます。

「NA」がその国の工場数の後に記載されている場合、プレイ中にその国のために生産は追跡されません。その国は、その支出すべてを支払うのに十分な生産ポイントを有していると見なされます。

「全ターン」が国の工場数の後に記載されている場合、記載された値はシナリオ全体におけるその国の唯一の工場数の値です。たとえその国がその工場のいずれかを失っても、その値は変更されません。これは工場数の値のみについて言及したものであって、必ずしもそのターンに受け取った生産ポイント数について言及したものでないことに注意して下さい。

このような場合、値はその戦役のための取り組みの見積もりを表しているのであって、必ずしもその国の経済の全てではありません。



国家意志:「NA」がその国の国家意志の後に記載されている場合、プレイ中にその意志は追跡されません。その国は崩壊することがありません。

ユニット/マーカー:陣営セットアップ表(30.3.2)にリストされているように、又は上記で示されているように、それぞれの位置に国/陣営固有のカウンターを置きます。国/陣営固有ではないマーカー(例えば、出撃数やモスクワ条約)は、必要に応じて使用するために取っておきます。

重要:カウンターのセットアップ表に Entry-V 又は Entry-H の年月が記載されている場合、それは増援カウンターであり、最初にターントラック上にセットアップされます。増援エントリー(30.2.1)を参照して下さい。

シナリオで使用される唯一の国/陣営固有のカウンターは、そのセットアップ表にその国/陣営用にリストされているものか、シナリオで活性化可能な国/陣営に属するものです。

30.3.2 セットアップ表-用語

シナリオで陣営によって使用されて置かれるカウンターは、そのセットアップ表にリストされています。以下に、セットアップ表の用語を説明します。

国:カウンターの一番下に記載されている国又は陣営を表します。カウンターがセットアップされる場所とは限りません。

カウンターID:カウンターの歴史的なID又は名称を示します。数と乗算記号(すなわち「x」)が名前の前にある場合、それはその名前を有するカウンターの数を示します。

例:ポーランド 1939 シナリオでは、西側陣営セットアップ表(31.1.3)のカウンターID 欄に「2xGround Support」と記載されています。これは、その上に「Ground Support(地上支援)」という名前の2つのカウンターがあることを意味します。

場所:カウンターが置かれる位置が示されています。配置は、スタック制限や移動禁止に違反することはできません。ルールに違反することなくユニットを配置できない場合は、その

陣営カードの動員ボックスに置いて下さい。

・カウンターに Entry-H と Entry-V の年月がない場合は、記載されている場所に置きます。

・カウンターに Entry-H 又は Entry-V の年月がある場合は、それを増援カウンター(30.2.1)としてターントラックに置きます。それがエントリーターンのターントラックから取り除かれたら、それをリストされた場所に置きます。

例:フランス 1940 シナリオでは、ドイツ空挺マーカーのエントリーターンは 40 年 8 月です。それがターントラックの 40 年 8 月ボックスから取り除かれると、それは枢軸陣営カードのイベントボックスに置かれます。

以下が場所ボックスに表示されることがあります。

◇####:そのヘクスナンバーにカウンターを置きます。

◇Cd 領域:その陣営カードの譲渡領域ボックスにカウンターを置きます。

◇条件付き:その陣営カードの条件付きボックスにカウンターを置きます。シナリオで配置され使用可能になる場所は、条件付きイベント(13)に基づいています。

◇イベント:その陣営カードのイベントボックスにカウンターを置きます。

◇動員:その陣営カードの動員ボックスにカウンターを置きます。

◇Sp ルール:その陣営のシナリオ特別ルールを参照して、カウンターを置く場所を決定して下さい。

◇Track Name #:そのトラックのリストボックスにカウンターを置きます。

◇アップグレード:その陣営カードのアップグレードボックスにユニットを置きます。

Entry-H/Entry-V:増援エントリー(30.2.1)に従って、カウンターをそれぞれのターントラックボックスに置きます。このボックスに「NA」と表示されている場合、そのタイプのエントリーはそのカウンターには使用されません。

R(減少):このボックスに「R」と表示されている場合、そのユニットは減少戦力でセットアップされます。

S(出撃又は補給):このボックスに数字が表示されている場合、その数の出撃数でユニットをマークして下さい。このボックスに「L」と表示されている場合、低補給マーカーでユニットをマークして下さい。

31.0 2 陣営シナリオ



31.1 ポーランド 1939

これは、ドイツのポーランドへの侵攻をカバーします。

31.1.1 基本事項

陣営:枢軸、西側

シナリオの長さ:1 ターン。1939 年 9 月。

使用マップ:両方

勝利条件:ポーランドが枢軸作戦フェイズの終わりまでに征服されれば、枢軸陣営が勝利します。そうでなければ、西側陣営が勝利します。

政策:NA

条件付きイベント:国の崩壊と征服された国のみが発生し得ます。他の全ては NA です。

支配マーカー:開始時はありません。

外交マーカー:NA

親陣営マーカー:NA

特別ルール/注意:

- ・ 宣戦布告、戦略戦争、戦略移動、外交フェイズはありません。
- ・ 活性化されている又は活性化され得る国は、ドイツとポーランドのみです。

31.1.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ:国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール/注意:NA

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Germany	4	2430				
Germany	8	2731				
Germany	10	2932				
Germany	14	3032				
Germany	16	2434				
Germany	1Pz	2331				
Germany	2Pz	2831				
Germany	1 Luf	2334				
Germany	4 Luf	2932				

31.1.3 西側陣営

活性化状態の国:

ポーランド:国家意志=12。工場数=NA

特別ルール/注意:NA

セットアップ:

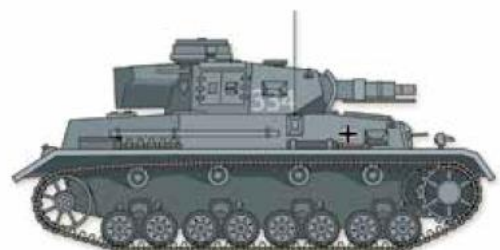
ポーランド軍ユニットは、西側陣営の選択に応じてセットアップ可能です。

以下は、ヒストリカルセットアップです。

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Poland	Karpaty	2937				
Poland	Krakow	2934				
Poland	Lodz	2832				
Poland	Modlin	2535				
Poland	Narew	2436				
Poland	Pomrz	2432				
Poland	Poznan	2631				
Poland	Prusy	2734				
Western	2xGround Support	Events				

31.1.4 ソビエト陣営

NA





31.2 スカンジナビア 1940

これは、ドイツのデンマークとノルウェーへの侵攻をカバーします。

31.2.1 基本事項

陣営: 枢軸、西側

シナリオの長さ: 2 ターン。1940 年 4 月から 1940 年 5 月

使用マップ: 西

勝利条件: 最終ターンまでにデンマークとノルウェーが征服されれば枢軸陣営が勝利します。そうでなければ、西側陣営が勝利します。

政策: NA

条件付きイベント: 国の崩壊と征服された国のみが発生し得ます。他の全ては NA です。

支配マーカー: 開始時はありません。

外交マーカー: NA

親陣営マーカー: NA

特別ルール/注意:

- ・ 宣戦布告、経済、戦略戦争、戦略移動、外交フェイズはありません。
- ・ 活性化されている又は活性化され得る国は、デンマーク、ドイツ、ノルウェーのみです。

このシナリオでは、天候がプレイバランスに大きな影響を与えます。西側陣営をプレイしている場合、雨を祈りましょう。

31.2.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ: 国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール/注意:

- ・ 奇襲マーカーは、ノルウェーの水陸両用侵攻を可能にするために、海域 12 にのみ配置することができます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Germany	18	2322				
Germany	Nor	2422				
Germany	5 Luf	2422				2
Germany	1 Convoy	2422				
Germany	Airdrop	Events				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Surprise Attack	Events				

31.2.3 西側陣営

活性化状態の国:

デンマーク: 国家意志=NA。工場数=NA

ノルウェー: 国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール/注意:

- ・ 国家意志マーカーは使用されません。デンマークは、その都市の 1 つが枢軸支配下にある場合に征服されます。ノルウェーは、その首都又はそのうちの 2 都市が枢軸支配下にある場合に征服されます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Denmark	1	2122				
Norway	1	1623				
Norway	2	1523				
Western	2xGround Support	Events				

31.2.4 ソビエト陣営

NA





31.3 フランス 1940

これは、ドイツのベルギー、フランス、オランダ、そしてことによるとイギリスへの侵攻をカバーします。

31.3.1 基本事項

陣営:枢軸、西側

シナリオの長さ:5 ターン。1940 年 5 月から 1940 年 9 月

使用マップ:西

勝利条件: 任意のターンにベルギーとオランダが征服され、且つ、フランスが征服されるか英国が崩壊した場合、枢軸陣営が勝利します。そうでなければ、西側陣営が勝利します。

政策: 協力制限と中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 東方侵攻、アメリカ参戦、ソ連北方国境、及びソ連南方国境は発生できません。西方侵攻が誘発され、そのアクションのいくつかがシナリオのセットアップ/ルールに組み込まれています。他の全てのイベントが発生する可能性があります。

支配マーカー:開始時はありません。

外交マーカー:NA

親陣営マーカー:NA

特別ルール/注意:

- ・ 宣戦布告、外交フェイズはありません。
- ・ 戦略戦争では、海域 3 に枢軸の航空ユニットがあります。
- ・ 活性化されている、又は活性化され得るのは、ベルギー、フランス、ドイツ、オランダ、イギリスだけです。
- ・ フランスが征服されている場合、征服された国のステップ 1(13.2.2)を実行して下さい。ルール 13.2.2 又は 13.2.2.1 の他のステップを実行しないで下さい。

31.3.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ:国家意志=45。工場数=14

特別ルール/注意:

- ・ 最初のターンの作戦フェイズにおいて、枢軸陣営は、ベルギー、オランダ、アイルランド、フランス、又はイギリスを攻撃するか、そこに移動しなければなりません。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	Strategic Move	Events				
Germany	Fac Lost	On-Map Fac Count 1	Jun-40			
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Submarines	Events				
Germany	Airdrop	Events	Aug-40	NA		
Germany	Surprise Attack	Events	Aug-40	NA		
Germany	1 Convoy	2521				
Germany	1	3020				
Germany	2	2921				
Germany	4	2819				
Germany	6	2719				
Germany	7	3121				
Germany	9	2720				
Germany	12	2820				
Germany	16	2920				
Germany	18	2619				
Germany	1Pz	2818				
Germany	2Pz	2919				
Germany	2 Luf	2719				
Germany	3 Luf	2818				
Germany	1 Convoy	2521				

31.3.3 西側陣営

活性化状態の国:

ベルギー:国家意志=2。工場数=1

フランス:国家意志=20(ナチーソビエト協定政策のために 30-10)。工場数=8

オランダ:国家意志=2。工場数=1

イギリス:国家意志=20。工場数=9

特別ルール/注意:

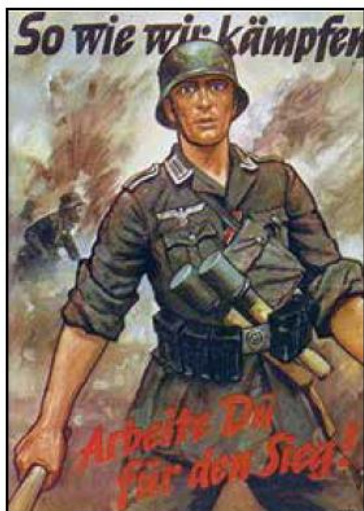
- ・ シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスに位置するフランス地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・ 40 年 5 月の枢軸作戦フェイズの終了時に、フランスの第 2 航空ユニットをフランス内の味方の都市に配置します。配置はスタック制限に違反することはできません。4 出撃数でそれをマークして下さい。それは完全補給を有していません。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Belgium	1	2717				
France	Tanks	Events				
France	1	2815				
France	2	2917				
France	3	3017				
France	4	3018				
France	5	3019				
France	6	3117				
France	7	2714				
France	8	3120				
France	9	2916				
France	10	3014				
France	1 Air	3116				
France	Maginot Fort	3017				
France	Maginot Fort	3018				
France	Maginot Fort	3019				
France	Maginot Fort	3120				
France	1 Flt	3817				
France	1 Convoy	3817				
France	2 Air	Sp Rules				
Netherlands	Dutch	2617				
UK	Fac Lost	On-Map Fac Count 1	Jun-40			
UK	Nav Evac	Events				
UK	Tanks	Events				
UK	BEF	2814				
UK	Home	2611				
UK	Ftr Cmd	2611				
UK	Home Flt	2910				
UK	1 Convoy	2910				
UK	Surprise Attack	Events	Jul-40		NA	
Western	2xGround Support	Events				
Western	Strategic Move	Events				

31.3.4 ソビエト陣営

NA



So as we fight,
work for Victory!



31.4 バルカン 1941

これは、枢軸軍のユーゴスラビアとギリシャへの侵攻をカバーします。

31.4.1 基本事項

陣営:枢軸、西側

使用マップ:東と西

シナリオの長さ:2 ターン。1941 年 4 月から 1941 年 5 月

勝利条件: 最終ターンまでにユーゴスラビアとギリシャが征服された場合、枢軸陣営が勝利します。そうでなければ、西側陣営が勝利します。

政策: 協力制限と中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 東方侵攻、アメリカ参戦、ソ連北方国境、及びソ連南方国境は発生できません。他の全ては発生可能です。

支配マーカー:開始時にはありません。

外交マーカー:NA

親陣営マーカー:NA

特別ルール/注意:

- ・ 宣戦布告、戦略戦争、外交フェイズはありません。
- ・ 活性化されている、又は活性化され得るのは、ブルガリア、ドイツ、ハンガリー、イタリア、ギリシャ、イギリス、ユーゴスラビアだけです。

31.4.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ブルガリア:国家意志=NA。工場数=NA

ドイツ:国家意志=NA。工場数=NA

ハンガリー:国家意志=NA。工場数=NA

イタリア:国家意志=NA。工場数=NA

ルーマニア:国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール/注意:プレイにおいてルーマニアユニットはありません。ドイツユニットのみがルーマニアに移動できます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Bulgaria	5	3837				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Airdrop	Events				
Germany	2	3329				
Germany	12	4038				
Germany	1Pz	4037				
Germany	2Pz	3536				
Germany	4 Luf	3333				
Hungary	3	3432				
Italy	2	3527				
Italy	9	4134				
Italy	11	4233				
Italy	2 Convoy	4133				

31.4.3 西側陣営

活性化状態の国:

ギリシャ:国家意志=NA。工場数=1

イギリス:国家意志=NA。工場数=NA

ユーゴスラビア:国家意志=6。工場数=2

特別ルール/注意:

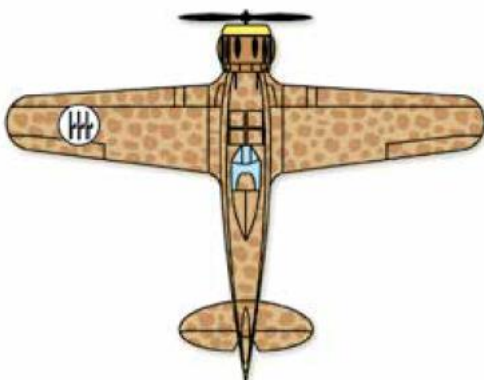
- ・西側のユニットは枢軸国内に移動できません。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Greece	1	4234				
Greece	2	4138				
UK	BEF	4236				
UK	Med Flt	4538				
UK	2 Convoy	4538				
Yugoslavia	1	3532				
Yugoslavia	2	3629				
Yugoslavia	3	3832				
Yugoslavia	4	3429				
Yugoslavia	5	3835				
Yugoslavia	6	3634				
Western	2xGround Support	Events				

31.4.4 ソビエト陣営

NA



31.5 地中海 1940-1942

これはイタリア参戦から 1942 年終わりまでの地中海戦役をカバーします。フランス領北アフリカ戦役は除外されます。

31.5.1 基本事項

陣営:枢軸、西側

使用マップ:東と西

シナリオの長さ:29 ターン。1940 年 7 月から 1942 年 12 月

勝利条件:枢軸陣営は、任意の勝利チェックフェイズにアレキサンドリアとカイロを支配していれば勝利します。

西側陣営は、任意の勝利チェックフェイズに枢軸陣営がイタリア、ロードス、サルディニア、シシリー外に位置する都市を支配していなければ勝利します。

政策:協力制限と中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント:地中海危機と西方侵攻が発生しています。東方侵攻、アメリカ参戦、ソ連北方国境、及びソ連南方国境は発生できません。他の全ては発生可能です。

支配マーカー:開始時にはありません。

外交マーカー:NA

親陣営マーカー:NA

特別ルール/注意:

- ・宣戦布告、外交フェイズはありません。[例外:41 年 4 月以降のターンで、西側陣営はイラク及び／又はシリアに宣戦布告することができます。宣戦布告は同一ターンに両方の国に対して行う必要はありません。]

- ・戦略戦争において、以下を適用します。

◇海域 3 の港と海域 7 の港に枢軸航空ユニットがあります。

◇41 年 11 月ターンの終わりに、アメリカは西側の国になります。このシナリオではアメリカのユニットはありません。

◇戦略戦闘の結果をイギリスにのみ適用して下さい。

ドイツの戦略戦争の損失は東部戦線に影響を与えるとみなされます。

- ・温暖区域の緑線の北にある陸地ヘクスは、2807 を除いて禁止されています。ヘクス 2807 は、イギリスの補給源及び動員位置として使用することができます。

西インド洋ボックスはユニットの動員目的にも使用できることを覚えておいて下さい。

- ・ヘクス 3621 と 3525 は、枢軸に友好的である場合、ドイツの無制限の補給源と動員位置として使用されます。

それらはまだイタリアの都市ヘクスです。

- ・アルバニアはイタリアの一部ですが、そのヘクスは禁止されています。

- ・活性化されている、又は活性化され得るのは、ドイツ、イ

ラク、イタリア、シリア、イギリスだけです。

31.5.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ:国家意志=NA。工場数=NA

(最短でも)1940年10月までドイツユニットはありません。ドイツは無制限の生産ポイントを有していることに注意して下さい。したがって、生産ポイントの移転(9.1.3)毎に、各ターンに1生産ポイントをイタリアに移転することができます。

イタリア:国家意志=12。工場数=6

特別ルール/注意:

- 40年9月の戦略移動フェイズで、枢軸陣営は1個のイタリアの護送船団ユニットを除去します。それはギリシャ侵攻を支援するためにアルバニアに行きました。

40年11月の戦略移動フェイズで、枢軸陣営はイタリア本土の任意の味方港にその護送船団を置きます。それは2の出撃数を有しています。それはアルバニアから帰ってきました。

- 40年8月以降のターンに、枢軸陣営は、護送船団とスタックされた枢軸地上ユニットを含む海域に水陸両用侵攻を1回行うことができます。奇襲マーカーは使用されません。シナリオ全体で1回だけ試みることができます。

- 枢軸プレイヤーは、イタリア本土及び／又は海外領域の任意の陸上ヘクスにイタリア第2及び第4地上ユニットをセットアップすることができます。セットアップはスタック制限に違反することはできません。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	Strategic Move	Events				
Germany	Submarines	Events				
Germany	Tanks	Events	Jan-41	Sep-40		
Germany	Afrika	Mobilization	Jan-41	Sep-40		
Germany	2 Luf	Mobilization	Dec-41	Sep-41		
Germany	Submarines	Events	Jun-42	Mar-42		
Italy	Tanks	Events				
Italy	1	3621				
Italy	2	Sp Rules				
Italy	4	Sp Rules				
Italy	5	5226				
Italy	6	4628				
Italy	7	4025				
Italy	8	4231				
Italy	10	5339				
Italy	Tobruk Fort	5339				
Italy	1 Air	4526				
Italy	1 Fleet	5226				
Italy	2 Fleet	4231				
Italy	1 Convoy	5226				
Italy	2 Convoy	4231				

31.5.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=NA。工場数=9

特別ルール/注意:

- 41年3月の戦略移動フェイズで、1個のイギリス自動車化ユニットが除去されます。それはギリシャに行きました。

41年6月の戦略移動フェイズで、そのユニットを(減少面を上にして)友軍港に置きます。それはギリシャから帰ってきました。

- 42年9月の戦略移動フェイズで、イギリス自動車化ユニットがシナリオから除去されます。それは、トーチ作戦と第1軍へのアップグレードを準備するために去りました。

- イギリス第8地上ユニットは、イギリス自動車化ユニットへアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	ComWealth Trade	Extra Factories 3	Nov-40	NA		
UK	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
UK	2xLend Lease to UK	Turn Track	May-41	NA		
UK	Nav Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events				
UK	Tanks	Events				
UK	Gib	4706				
UK	Gibraltar Fort	4706				
UK	Malta	4827				
UK	Malta Fort	4827				
UK	9	5250				
UK	10	5547				
UK	WDF	5445				
UK	Force H	4706				
UK	Med Flt	5445				
UK	1 Convoy	2807				
UK	2 Convoy	5250				
UK	3 Convoy	5445				
UK	4 Convoy	5647				
UK	1 RAF	2807				4
UK	BEF	Mobilization	Nov-40	Sep-40		
UK	2 RAF	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
UK	Tanks	Events	Nov-41	Sep-41		
UK	8	Upgrade	Sep-42	Mar-42		
Western	Strategic Move	Events				
Western	Free Forces	Events	Dec-40	NA		
Western	Partisans	Events	Dec-41	NA		
Western	ULTRA	Events	Jul-41	Mar-41		
Western	ULTRA	Events	Jul-42	Mar-42		

31.5.4 ソビエト陣営

NA



31.6 フランス領北アフリカ 1942-1943

これはフランス領北アフリカへの連合軍の侵攻をカバーします。

31.6.1 基本事項

陣営: 枢軸、西側

使用マップ: 西

シナリオの長さ: 7 ターン。1942 年 11 月から 1943 年 5 月

勝利条件: 枢軸陣営は、任意の勝利チェックフェイズにおいてフランス領北アフリカに連合地上ユニットがなければ勝利します。その他の点では、最終ターンまでに西側陣営が勝利していなければ勝利します。西側陣営は、最終ターンまでにフランス領北アフリカ内の全ての都市が西側の支配下であれば勝利します。

政策: 協力制限と中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 地中海危機、アメリカ参戦、及び西方侵攻が発生しています。東方侵攻、ソ連北方国境、及びソ連南方国境は発生できません。他の全ては発生可能です。

支配マーカー: 開始時はありません。

外交マーカー: NA

親陣営マーカー: NA

特別ルール/注意:

- ・ 宣戦布告、戦略戦争、又は外交フェイズはありません。
- ・ フランス領北アフリカとリビア以外のヘクスは禁止されています。
東部北アメリカボックスは、イギリスとアメリカユニットによって動員目的で使用されます。東部北アメリカでは、1 ターンに複数のイギリスユニットを動員することができます。
- ・ 活性化されている、又は活性化され得るのは、ドイツ、フランス領北アフリカ、イタリア、イギリス、アメリカだけです。
- ・ プレイを容易にするために、以下の陣営特別ルールで、特定のゲームの仕組み(例えば海上アクション)を抽象的に扱います。
- ・ ユニットのセットアップする前に、サイコロを 1 個振って下さい。結果が 1-2 の場合、フランス領北アフリカは活性化された枢軸国であり、そのカウンターは国のセットアップ(13.1.2)に従ってセットアップされます。**[例外:**ヘクス 4622 にセットアップできません。]結果が 3-6 の場合、フランス北軍のカウンターはシナリオで使用されません。フランス領北アフリカは西側陣営によって征服されたと見なされますが、そのすべての都市は枢軸の支配下で始まります。

これは FNA 軍に抵抗しないよう説得する交渉を表しています。

31.6.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ: 国家意志=NA。工場数=NA

フランス領北アフリカが活性化された枢軸国の場合があります。

フランス領北アフリカ: 国家意志=5。工場数=2

イタリア: 国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール/注意:

- ・ ドイツの第 5Pz ユニットの、最初のターンには活性化できません。歴史的に、それは 11 月にチュニスに移動しました。
- ・ 枢軸ユニットは、ヘクス 5226 と 5326 の東を移動したり攻撃したりすることはできません。
- ・ イタリア第 1 ユニットの、枢軸の作戦フェイズの間にそれを活性化することによって場に出ます。それは友好的なトリポリに置くことができます。あるいは、フランス領北アフリカが征服されている場合、それは友好的なガベス又はチュニスに置くこともできます。配置はスタック制限に違反することはできません。それが配置できないか、枢軸陣営がそれを配置しないことを選択した場合、その配置は(必要に応じて)次のターンまで遅れます。
それは、置かれたターンに移動することはできません。
- ・ 枢軸地上ユニットが除去された場合、それはシナリオから取り除かれます。
- ・ ドイツの戦闘機ユニットからの航空支援を表すために、ドイツはターン毎に 2 個の無料の戦闘機航空支援アクションを受け取ります。起源ヘクスはヘクス 4526 です。
イギリス航空ユニットも同じ地上戦闘に投入されている場合、航空/海上戦闘を戦いますが、ドイツユニットの出撃数をトレースしないで下さい。
- ・ 補給チェックサブフェイズでは、枢軸ユニットは、補給線を友好的な：ガベス又はチュニスまでトレースすることによって補給状態をチェックします。
◇それが補給線をトレースできる場合、サイコロを 1 個振ります。サイコロの結果が 1-3 の場合、そのユニットは完全補給です。
◇それが補給線をトレースできない場合、又はサイコロ結果が 4-6 であった場合、そのユニットの補給状態はルールに従って減少します。
◇ユニットは 1 ターンに 1 回のみ補給サイ振りを行うことができます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	Ground Support	Events				
Axis	Strategic Move	Events				
Germany	Tanks	Events				
Germany	Afrika	5226	Jan-43	NA		
Germany	5Pz	4622				
Fr.N.Africa	1	Sp Rules				
Fr.N.Africa	2	Sp Rules				
Fr.N.Africa	3	Sp Rules				
Italy	Tanks	Events				
Italy	1	Sp Rules	Feb-43	NA		

31.6.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=NA。工場数=NA

アメリカ:国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール/注意:

- ・西側ユニットをセットアップする前に、自由軍と ULTRA マーカーのためにサイコロを1個ずつ振って下さい。その結果に等しい数だけ後のターントラック上にそのマーカーを置いて下さい。
- ・このシナリオでは護送船団は使用されません。以下の護送船団のアクションが許されており、迎撃することはできません。
 - ◇イギリス又はアメリカの航空又は地上ユニットは、港にある場合は海上輸送を使用できます。
 - ◇イギリス又はアメリカのユニットが味方港又はヘクス 5328 への補給線をトレースできるならば、それは完全補給下にあります。
- ・イギリス又はアメリカのユニットは、東部北アメリカボックス内で動員できます。イギリスの1ユニット制限を無視して下さい。
- ・シナリオの西側陣営の最初の2つのアクションは、イギリス第1カナダとアメリカ Tsk Frc ユニットの活性化することです。それは、カサブランカ、オラン、又はアルジェに1つずつ置きます(西側陣営の選択ですが、港ごとに1つだけです。)水陸両用侵攻は自動的に成功します。
 - ◇そのヘクスに枢軸地上ユニットがない場合、配置されたユニットは隣接するヘクスに移動することができます。完了すると、西側ユニットの活性化は終了します。
 - ◇そのヘクスに枢軸地上ユニットがある場合、サイコロを1個振ります。結果が1-3の場合、地上戦闘のDDの結果を枢軸地上ユニットに適用します。結果が4-6の場合、地上戦闘のDRの結果をそれに適用します。西側ユニットはその配置ヘクスに残り、その活性化は終了します。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	Nav Evac	Events				
UK	1 RAF	5328	Feb-43	NA		4
UK	1 Canada	E.N.Amer				
UK	8	5327	Feb-43	NA		
USA	Tanks	Events				
USA	Tsk Frc	E.N.Amer				
Western	Strategic Move	Events				
Western	Free Forces	Sp Rules				
Western	ULTRA	Sp Rules				

31.6.4 ソビエト陣営

NA



31.7 フランス 1944

これはフランスへの連合軍の侵攻をカバーします。

31.7.1 基本事項

陣営:枢軸、西側

使用マップ:西

シナリオの長さ:4 ターン。1944 年 6 月から 1944 年 9 月

勝利条件:西側陣営は、枢軸陣営がベルギー、占領下のフラン、及びヴィシーにおいて全部で4以下の都市を支配している場合に勝利します。その他の点では、西側陣営が勝利していなければ、枢軸陣営が勝利します。

政策: 協力制限と中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 地中海危機、アメリカ参戦、及び西方侵攻が発生しています。東方侵攻、ソ連北方国境、及びソ連南方国境は発生できません。他の全ては発生可能です。

支配マーカー:

ベルギー、占領下のフランス、及びヴィシー[例外:アジャクシオ]が枢軸に支配されています。

フランス領北アフリカとアジャクシオが西側に支配されています。

外交マーカー:NA

親陣営マーカー:NA

特別ルール／注意:

- ・ 宣戦布告又は外交フェイズはありません。
- ・ 最初のターンの天候は、全ての区域において晴天です。
- ・ 戦略戦争フェイズでは、通常の手順の代わりに、枢軸陣営がサイコロを1個振って、結果によってドイツの生産ポイントを減らします。このシナリオでは戦略戦争はイギリスに影響を与えません、枢軸陣営はサイコロを1個振ります。結果によってドイツの生産ポイントを減らして下さい。

これは戦略戦争と、東部戦線とイタリア戦線での戦争によるさまざまな影響を表しています。

- ・ 活性化されている、又は活性化され得るのは、ベルギー、占領下のフランス、フランス領北アフリカ、ドイツ、イギリス、アメリカ、及びヴィシーのみです。
- ・ ドイツにおいてユニット／マーカーが移動又は配置できるのは、ベルギー、オランダ、占領下のフランス、又はヴィシーとの国境ヘクスサイドに隣接するヘクスのみです。

31.7.2 枢軸陣営**活性化状態の国:**

ドイツ:国家意志=NA。工場数=全ターン 6

特別ルール／注意:

- ・ アントワープはドイツの無制限補給源と見なされます。

これはオランダを通してドイツに戻る補給線を表しています。

- ・ 枢軸陣営は戦略移動を使用できません。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Germany	Alsace-Lorraine	Cd Area				
Germany	Jets	Events				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Tanks	Events				
Germany	2xSubmarines	Events				
Germany	1	3610				
Germany	7	3209				
Germany	15	2716				
Germany	19	3817				
Germany	5Pz	3014				
Germany	3 Luf	3017				4
Germany	2 Gar	2813				
Germany	3 Gar	2912				
Germany	4 Gar	2910				
Germany	5 Gar	3107				
Germany	7 Gar	Mobilization				

31.7.3 西側陣営**活性化状態の国:**

イギリス:国家意志=NA。工場数=全ターン 12

アメリカ:国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール／注意:

- ・ 爆撃機ユニットからの航空支援を表すために、イギリスとアメリカはそれぞれターンごとに1つの無料の爆撃機航空支援を受けます。

起源ヘクスは、輸送線を含み、航空ユニットを含まない、イギリス内の任意のヘクスです。同じ作戦フェイズでは、イギリスとアメリカの爆撃機航空支援は同じヘクスから生じさせることはできません。

ドイツの航空ユニットも同じ地上戦闘に投入されている場合、爆撃機航空支援は航空／海上戦闘の目的のための爆撃機ユニットとして扱われます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	Naval Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events				
UK	1 Canada	2611				
UK	2	2710				
UK	Home	2411				
UK	Ftr Cmd	2611				2
UK	RAF2	2710				
UK	Home Flt	2611				
UK	Force H	2710				
UK	1 Convoy	2611				
UK	2 Convoy	2710				
UK	4 Convoy	4622				
UK/USA	Airdrop	Events				
USA	2xSurprise Attack	Events				
USA	1 French	4021				
USA	1	2807				
USA	3	2607				
USA	7	4622				
USA	9	Mobilization				
USA	9 AAF	2807				
USA	FTAF	E.N.Amer				2
USA	4 Flt	2607				
USA	8 Flt	4021				
USA	12 Flt	2807				
USA	1 Convoy	2807				
USA	2 Convoy	4021				
USA	3 Convoy	2607				
Western	Partisans	Events				
Western	Mulberry	Events				
Western	Strategic Move	Events				
Western	ULTRA	Events				
Western	ULTRA	Turn Track	Aug-44	NA		

31.7.4 ソビエト陣営

NA





31.8 ソ連 1941

これは 1941-1942 年のソビエトの冬季攻勢までの枢軸のソ連侵攻をカバーしています。

31.8.1 基本事項

陣営:枢軸、ソビエト

使用マップ:東

シナリオの長さ:8 ターン。1941 年 6 月から 1942 年 1 月

勝利条件:1942 年 1 月の勝利チェックフェイズにおいて、ソ連の国家意志が 45 未満である場合、枢軸陣営が勝利します。そうでなければ、ソビエト陣営が勝利します。

政策: 有和とナチソビエト協定は有効ではありません。協力制限と中立国非侵犯が有効です。本国防衛政策は、フィンランド、ハンガリー、ルーマニア、及びソ連のために有効です。

条件付きイベント: 地中海危機、アメリカ参戦、及び西方侵攻が発生しています。東方侵攻が誘発されており、そのアクションがシナリオのセットアップ／ルールに組み込まれています。他の全てのイベントは発生可能です。

特別ルール／注意:

- ・宣戦布告、外交フェイズ、又は戦略戦争フェイズはありません。
- ・最初のターンの天候は、全ての天候区域において晴天です。
- ・活性化されている、又は活性化され得るのは、ドイツ、フィンランド、ハンガリー、ルーマニア、及びソ連のみです。

支配マーカー:

ポーランドの全ての都市は、枢軸軍に支配されています。

外交マーカー:NA

親陣営マーカー:NA

31.8.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ:国家意志=NA。

1941:工場数=全ターン 12

1942:工場数=全ターン 10

上記のドイツの工場数は、戦略戦争の主要因となるソ連 1941-1944 シナリオとは異なります。

ハンガリー:国家意志=4。工場数=全ターン 1

ルーマニア:国家意志=6。工場数=1

特別ルール／注意:

- ・枢軸の政治的成功:41 年 6 月の枢軸作戦フェイズの終わりに、枢軸陣営はフィンランドを枢軸国として活性化させることができます。その場合、ソ連北方国境の条件付きイベントが誘発されます。
- ・41 年 12 月の戦略移動フェイズにおいて、枢軸陣営はシナリオからドイツ航空ユニットを 1 個取り除かなければなりません。それは、ヘクス、トラック、又は陣営カードから取り除くことができます。第 2 航空艦隊は地中海に行きました。
- ・標準的な補給源に加えて、地図の西端にある輸送線ヘクスは枢軸ユニットの無制限補給源として機能します。それは、ドイツだけでなく枢軸に対してです。
- ・標準の動員位置に加えて、マップの西端にある輸送線がドイツユニットの動員位置として機能します。上記の補給とは異なり、それはドイツに対してのみです。
- ・ハンガリーユニットはヘクス 3234 で動員します。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	Strategic Move	Events				
Axis	2xGround Support	Events				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Surprise Attack	Events				
Germany	2	2634				
Germany	4	2738				
Germany	6	2837				
Germany	9	2537				
Germany	11	3442				
Germany	16	2337				
Germany	17	3037				
Germany	18	2235				
Germany	1Pz	2937				
Germany	2Pz	2637				
Germany	3Pz	2436				
Germany	4Pz	2236				
Germany	1 Luf	2236				
Germany	2 Luf	2637				
Germany	4 Luf	2937				2
Hungary	1	3138				
Romania	1	3241				
Romania	3	3240				
Romania	4	3544				

31.8.3 西側陣営

NA

31.8.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連:国家意志=97。工場数=15

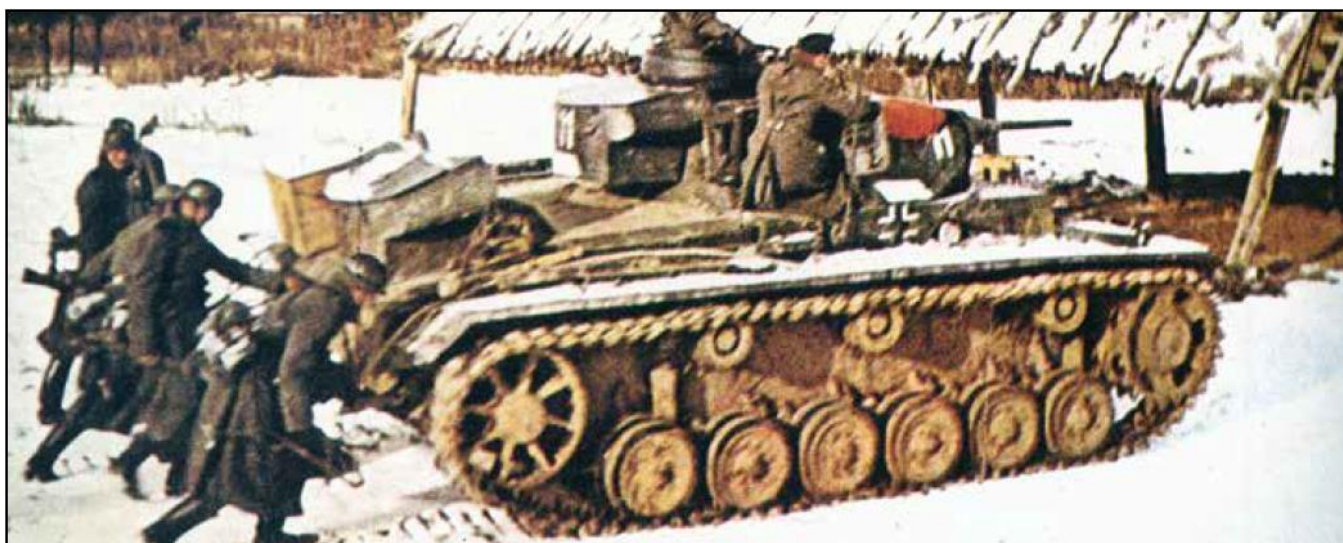
特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにあるソ連地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・緊急動員:41年6月の枢軸作戦フェイズの終了時(枢軸陣営がフィンランドを活性化することを選択した場合、フィンランドを活性化した後)、ソビエト陣営はその陣営カードの条件ボックスから1個のソ連航空ユニットと5個のソ連地上ユニットを動員します(8.3)。この動員は生産ポイントを消費しません。ユニットは完全補給状態です。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	Partisans	Events	Dec-41	NA		
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
USSR	Surface Action	Events				
USSR	2xTanks	Events				
USSR	Bessarabia	Cd Area				
USSR	E. Poland	Cd Area				
USSR	Estonia	Cd Area				
USSR	Karelia	Cd Area				
USSR	Latvia	Cd Area				
USSR	Lithuania	Cd Area				
USSR	Russian Winter	Weather Track	Dec-41	NA		
USSR	16	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	22	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	33	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	50	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	Tanks	Events	Dec-41	NA		
USSR	2xLend Lease to USSR	Turn Track	Dec-41	NA		

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	2xUrals Factories	Turn Track	Jul-41	NA		
USSR	3 Air	Conditional				
USSR	7	Conditional				
USSR	14	Conditional				
USSR	23	Conditional				
USSR	30	Conditional				
USSR	44	Conditional				
USSR	45	Conditional				
USSR	46	Conditional				
USSR	51	Conditional				
USSR	62	Conditional				
USSR	3	2338				
USSR	4	2638				
USSR	5	2739				
USSR	6	2838				
USSR	8	2136				
USSR	9	3444				
USSR	10	2437				
USSR	11	2237				
USSR	12	3139				
USSR	13	2442				
USSR	21	3141				
USSR	26	3038				
USSR	27	1546				
USSR	37	3649				
USSR	38	3343				
USSR	1 Air	2439				
USSR	2 Air	2942				
USSR	Leningrad Fort	1546				
USSR	Moscow Fort	2154				
USSR	Sevastopol Fort	3649				
USSR	1 Convoy	3649				
USSR	1 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	2 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	3 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
USSR	4 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		





31.9 ソ連 1941-1944

これは 1941 年の枢軸の侵攻から 1944 年の終わりまでのソ連戦役をカバーしています。

31.9.1 基本事項

陣営: 枢軸、ソビエト

使用マップ: 東

シナリオの長さ: 42 ターン。1941 年 6 月から 1944 年 12 月

勝利条件: ソ連が崩壊した場合、又はソビエト陣営が勝利しなかった場合は、枢軸陣営が直ちに勝利します。ソ連にあるドイツ地上ユニットが 4 個未満の場合、ソビエト陣営が勝利します。

政策: 有和とナチーソビエト協定は有効ではありません。協力制限と中立国非侵犯が有効です。本国防衛政策は、フィンランド、ハンガリー、ルーマニア、及びソ連のために有効です。

条件付きイベント: 地中海危機、アメリカ参戦、及び西方侵攻が発生しています。東方侵攻が誘発されており、そのアクションがシナリオのセットアップ/ルールに組み込まれています。他の全てのイベントは発生可能です。

特別ルール/注意:

- ・宣戦布告又は外交フェイズはありません。
- ・最初のターンの天候は、全ての天候区域において晴天です。
- ・戦略戦争において:

◇ソビエト陣営に対する戦略戦闘を解決する前に、枢軸陣営はサイコロを 1 個振ります。結果がそのターンの年の最後の桁未満の場合、ドイツの工場ロストマーカーの値を 1 増やします。結果がそのターンの年の最後の桁以上の場合、ドイツの工場ロストマーカーの値を 1 減らします。

例: 現在のターンは 42 年 12 月です。その年の最後の桁は 2 です。サイの目が 1 の場合、ドイツの工場ロストマーカーの値は 1 増加します。結果が 2-6 の場合、マーカー値は 1 減少します。これは西側陣営に対する戦略戦争の影響を表しています。

◇海域 3 には 8 つの征服された連合国と 1 つの枢軸航空ユニットがあります。これは常に有効です。

- ・活性化されている、又は活性化され得るのは、ドイツ、フィンランド、ハンガリー、ルーマニア、及びソ連のみです。

支配マーカー:

ポーランドの全ての都市は、枢軸軍に支配されています。

外交マーカー: NA

親陣営マーカー: NA

31.9.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ: 国家意志=63。

1941: 工場数=全ターン 13

1942: 工場数=全ターン 11

1943-44: 工場数=全ターン 9

上記のドイツの工場数は、ドイツの工場ロストマーカーの値によって減少されます。

ハンガリー: 国家意志=4。工場数=全ターン 1

イタリア: 国家意志=4。工場数=全ターン 1

ルーマニア: 国家意志=6。工場数=1

特別ルール/注意:

・**枢軸の政治的成功:** 41 年 6 月の枢軸作戦フェイズの終わりに、枢軸陣営はフィンランドを枢軸国として活性化させることができます。その場合、ソ連北方国境の条件付きイベントが誘発されます。

・41 年 12 月の戦略移動フェイズにおいて、枢軸陣営はシナリオからドイツ軍航空ユニットを 1 個取り除かなければなりません。それは、ヘクス、トラック、又は陣営カードから取り除くことができます。第 2 航空艦隊は地中海に行きました。

・標準的な補給源に加えて、地図の西端にある輸送線ヘクスは枢軸ユニットの無制限補給源として機能します。それは、ドイツだけでなく枢軸に対してです。

・標準の動員位置に加えて、マップの西端にある輸送線がドイツユニットの動員位置として機能します。上記の補給とは異なり、それはドイツに対してのみです。

・ハンガリーユニットはヘクス 3234 で動員します。

・イタリアユニットが除去された場合、それをターントラックの 2 ターン後に置きます。それはマップの西端にあるポーランドの輸送線ヘクスで動員します。

イタリアユニットは 43 年 7 月にシナリオから取り除かれます。イタリアは 1943 年 7 月に崩壊しました。

イタリアが崩壊した場合、そのユニットはシナリオから取り除かれます。



セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Axis	Strategic Move	Events				
Germany	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Surprise Attack	Events				
Germany	2	2634				
Germany	4	2738				
Germany	6	2837				
Germany	9	2537				
Germany	11	3442				
Germany	16	2337				
Germany	17	3037				
Germany	18	2235				
Germany	20	2235	Jun-42	Mar-42		
Germany	8 Gar	2235	Nov-43	Sep-43		
Germany	Vlasov	2235	Nov-43	Sep-43		
Germany	12	2235	Jan-44	Sep-43		
Germany	1Pz	2937				
Germany	2Pz	2637				
Germany	3Pz	2436				
Germany	4Pz	2236				
Germany	1 Convoy	2234				
Germany	1 Luf	2236				
Germany	2 Luf	2637				
Germany	4 Luf	2937				2
Germany	6 Luf	Mobilization	Jan-42	NA		
Germany	Heavy Arty	Events	Jun-42	Mar-42		
Germany	Submarines	Events	Jun-42	Mar-42		
Hungary	1	3138				
Hungary	2	Mobilization	Feb-42	Sep-41		
Italy	8	2931	Apr-42	Mar-42		
Romania	1	3241				
Romania	3	3240				
Romania	4	3544				

31.9.3 西側陣営

NA

31.9.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連:国家意志=97。工場数=15

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにあるソ連地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・緊急動員:41年6月の枢軸作戦フェイズの終了時(枢軸陣営がフィンランドを活性化することを選択した場合、フィンランドを活性化した後)、ソビエト陣営はその陣営カードの条件ボックスから1個のソ連航空ユニットと5個のソ連地上ユニットを動員します(8.3)。この動員は生産ポイントを消費しません。ユニットは完全補給状態です。
- ・ユニットをアップグレードするとき、ユニットの数字の指定は無視してもかまいません。
例:第1親衛戦車軍は、第1戦車軍からのアップグレードである必要はありません。
- ・ソ連 Gd 自動車化ユニットは、ソ連歩兵ユニットからアップグレードできます(打撃軍を除きます)。
- ・ソ連 Gd Tk ユニットの、ソ連戦車ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	Strategic Move	Events				
Soviet	Partisans	Events	Dec-41	NA		
Soviet	Partisans	Events	Dec-42	NA		
USSR	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
USSR	Surface Action	Events				
USSR	2xTanks	Events				
USSR	Bessarabia	Cd Area				
USSR	E. Poland	Cd Area				
USSR	Estonia	Cd Area				
USSR	Karelia	Cd Area				
USSR	Latvia	Cd Area				
USSR	Lithuania	Cd Area				
USSR	Russian Winter	Weather Track	Dec-41	NA		
USSR	16	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	22	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	33	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	50	Mobilization	Dec-41	NA		
USSR	Tanks	Events	Dec-41	NA		
USSR	2xLend Lease to USSR	Turn Track	Dec-41	NA		
USSR	2xUrals Factories	Turn Track	Jul-41	NA		
USSR	3 Air	Conditional				
USSR	7	Conditional				
USSR	14	Conditional				
USSR	23	Conditional				
USSR	30	Conditional				
USSR	44	Conditional				
USSR	45	Conditional				
USSR	46	Conditional				
USSR	51	Conditional				
USSR	62	Conditional				
USSR	3	2338				
USSR	4	2638				
USSR	5	2739				
USSR	6	2838				
USSR	8	2136				
USSR	9	3444				
USSR	10	2437				
USSR	11	2237				
USSR	12	3139				
USSR	13	2442				
USSR	21	3141				
USSR	26	3038				
USSR	27	1546				
USSR	37	3649				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	38	3343				
USSR	1 Air	2439				
USSR	2 Air	2942				
USSR	Leningrad Fort	1546				
USSR	Moscow Fort	2154				
USSR	Sevastopol Fort	3649				
USSR	1 Convoy	3649				
USSR	1 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	2 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	3 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
USSR	4 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
USSR	4 Air	Mobilization	Jan-42	Sep-41		
USSR	1 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	3 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	5 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	4 Tank	Mobilization	Jul-42	Mar-42		
USSR	1 Gd	Upgrade	Aug-42	Mar-42		
USSR	2 Gd	Upgrade	Aug-42	Mar-42		
USSR	3 Gd	Upgrade	Nov-42	Sep-42		
USSR	5 Shock	Mobilization	Nov-42	Sep-42		
USSR	Heavy Arty	Events	Nov-42	Sep-42		
USSR	2 Tank	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	1 Gd Tk	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	5 Air	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	4 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	5 Gd	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	6 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	7 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	8 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	10 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	11 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	3 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	5 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	4 Gd Tk	Upgrade	Jul-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Aug-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Dec-43	Sep-43		
USSR	6 Tank	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-44	Sep-43		
USSR	6 Gd Tk	Upgrade	Sep-44	Mar-44		
USSR	2 Gd Tk	Upgrade	Oct-44	Sep-44		



31.10 ソ連 vs 西側 1945-1946

これは、ドイツが降伏した直後のソビエトと西側陣営間の架空の戦争をカバーしています。その活動は主に中央ヨーロッパに限定されています。

これは戯れのシナリオです。真剣に考え過ぎないで下さい。

31.10.1 基本事項

陣営:西側、ソビエト

使用マップ:西。使用されていませんが、西マップの東端の海域又は国の位置を参照するには、東マップが必要な場合があります。

シナリオの長さ:18 ターン。1945 年 7 月から 1946 年 12 月

勝利条件:ソビエト陣営の国家意志がゼロである場合、西側陣営が勝利します。西側陣営の国家意志がゼロである場合、ソビエト陣営が勝利します。上記の両方が同じ勝利チェックフェイズで起こるか、又は最後の勝利チェックフェイズでどちらも達成されていない場合、引き分けです。そして、鉄のカーテンがヨーロッパに降りてきます。

政策:有効な政策はありません。

条件付きイベント:国の崩壊と征服された国のみが発生可能です。他の全ては適用されません。

支配マーカー:以下の都市がソビエト支配下です:ベルリン、プレスラウ、ドレスデン、ケーニヒスベルク、プラハ、シュテッティン、トリエステ、ウィーン。

外交マーカー:NA

親陣営マーカー:NA

特別ルール/注意:

- ・ 宣戦布告又は外交フェイズはありません。
- ・ 西側陣営が天候条件のためにサイコロを振ります。
- ・ 45 年 7 月ターンにおいて:
 - ◇戦略戦争フェイズはありません。
 - ◇西側陣営はその作戦フェイズをスキップし、全ての西側ユニットは完全補給状態にあります。ソビエトの攻撃は奇襲なので、西側の先制攻撃はありません。
- ・ 45 年 8 月の始めに一戦略戦争フェイズの通常の手順の代わりにソビエト陣営はサイコロを 1 個振ります。サイ振り解决了後、マップ上の全ての核攻撃マーカーを取り除いて下さい。
 - ◇結果が 1-2 の場合、ソ連の工場ロストの値を 1 増やし、イギリスの工場ロストの値を 1 減らします。
 - ◇結果が 3-4 の場合、イギリスとソ連の工場ロストの値を 1 ずつ減らします。
 - ◇結果が 5-6 の場合、ソ連の工場ロストの値を 1 減らし、イギリスの工場ロストの値を 1 増やします。
- ・ ULTRA とパルチザンのマーカーは戦略戦争には使用でき



ません。

- ・西側又はソビエトのパルチザンマーカーは、任意の国に配置できます。

これは地元の民間人の援助、spetsnaz(ソ連の特殊工作部隊)、commandos(コマンド隊)などを表しています。

- ・アルザスロレーヌ紛争領域はフランスの一部で、ポーランド回廊紛争領域はポーランドの一部です。
- ・イギリス、アメリカ、及びソ連が活性化されています。
ベルギー、フランス(本土領域のみ)、ドイツ、オランダ、及びイタリア(本土領域のみ)は、非活性化状態の西側陣営国です。ハンガリー、ポーランド、ルーマニア、及びユーゴスラビアは、非活性化状態のソビエト陣営国です。

他の全ての国は禁止されています。

- ・**陣営の意志:**各陣営は、各国の国家意志ではなく1つの陣営意志値を使用します。その陣営の意志を追跡するために、西側陣営はアメリカの意志マーカーを使い、ソビエト陣営はソ連の意志マーカーを使います。

陣営の意志はゼロを下回ることはありません。

国家意志効果表は以下に置き換えられます。

陣営意志効果:

- 1 陣営毎に、(核攻撃を含む)戦闘での防御中に1つの野戦軍地上ユニットが除去される度に。
- 2 陣営毎に、友軍都市が敵支配下になる度に。
- +2 陣営毎に、敵の都市が味方に支配される度に。

31.10.2 枢軸陣営

NA



Europe
will be free!

31.10.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=NA。工場数=全ターン 12

アメリカ:国家意志=NA。工場数=NA

陣営意志=20

特別ルール/注意:

- ・爆撃機ユニットからの航空支援を表すために、イギリスとアメリカはそれぞれターンごとに1つの無料の爆撃機航空支援を受けます。
- ・西側ユニットはマップの東端にあるヘクス又はハーフヘクスに移動したり攻撃したりすることはできません。
- ・爆撃機ユニットは爆撃アクションを実行することはできません。
- ・海上ユニットは使用されません。代わりに、以下が適用されます。

◇西側ユニットは、海上輸送を使用して味方港間を移動できます。迎撃することはできません。[例外:海上輸送は海域 13 又は 14 では許可されていません。]

◇西側陣営は、標準ルールに従って[水陸両用侵攻]を試みることができます[海上ユニットを**除きます**]。侵攻を迎撃することはできず、自動的に海上支援戦闘 DRM を受けます。[例外:海域 13 又は 14 では水陸両用侵攻は許可されていません。]

◇西側の港(海域 13,14 を**除きます**)は、最大3個の西側ユニットのための無制限補給源です。6を超えるユニット、又は海域 13 又は 14 の港に配置されているユニットの場合、補給は、6 ユニットの制限を超えていない西側補給源の港へ陸上ヘクスを横切ってトレースされなければなりません。

・核攻撃!



戦略戦争フェイズで、西側陣営の意志が10以下の場合、西側陣営はその陣営カードのイベントボックスからアメリカ奇襲マーカーを得ることができます。それを奇襲マーカー保持ボックスに入れます。そして2回までの核攻撃を解決します。

西側陣営は、ある攻撃の結果を見るのを待ってから別の攻撃の解決を決定することができます。

西側陣営は、その陣営カードのイベントボックスにあるアメリカの各奇襲マーカーに対してこれを行うことができます。シナリオにおける核攻撃の回数に制限はありません。

同じヘクスに対して複数の核攻撃を解決することができます。

核攻撃解決手順

ステップ 1)西側陣営は、ソ連ユニット及び／又はソビエトの味方都市を含むヘクスを選び、そこに核攻撃マーカーを1個置きます。配置は妨げられません。

ステップ 2)減少した地上ユニットがそのヘクスにいる場合、それを取り除きます。

完全戦力の地上ユニットがそのヘクスにいる場合、それを減少させます。

そのヘクスに航空ユニットがある場合、その出撃数を取り除き、それをソビエト陣営カードの除去ボックスに入れます。

ステップ 3)西側陣営はサイコロを1個振ります。ソビエト陣営の意志をその結果に等しい量だけ減らし、西側陣営の意志をその半分の値(切り上げ)だけ減らします。

ヨーロッパの同盟国は、最終的に核攻撃の停止を要求するでしょう。

核攻撃ヘクス:ヘクスに 1 つ以上の核攻撃マーカーが含まれている間、以下が適用されます。

- ◇それは荒地であり、都市や港を含まず、そしてソ連の動員位置や補給源として使用することはできません。ヘクス内の支配マーカーを取り除かないで下さい。
- ◇移動目的だけのために、それは輸送線を含みません。
- ◇核攻撃ヘクスは、ソ連の補給源ではないことを除けば、そのヘクス内及びそのヘクスを通っての補給線のトレースには影響しません。
- ◇地上ユニットがそのヘクス内に攻撃、退却、又は移動する度(戦闘後前進を除く)、その陣営は直ちにそのユニットのためにサイコロを 1 個振ります。結果が 1-3 の場合、何も起こりません。4-6 の場合、そのユニットは減少します。*放射線検出装置と防護服が故障しています。*
- ◇攻撃の場合、その戦闘が解決される前に攻撃ユニットのためにサイコロを振って下さい。強襲の場合、攻撃ユニットごとに別々にサイコロを振りしてから強襲を解決します。攻撃ユニットが生き残った場合、それはその攻撃を解決しなければなりません。

核攻撃の除去:核攻撃マーカーは、戦略戦争フェイズにおいて戦略戦争の結果を決定した後で除去されます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
UK	Naval Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events	Oct-45	NA		
UK	2xTanks	Events				
UK	1 RAF	3525				
UK	2 RAF	2521				
UK	Bm Cmd	2816				
UK	1 Canada	2323				
UK	2	2524				
UK	8	3426				
UK	BEF	2622				
UK	WDF	2521				
UK/USA	Airdrop	Events				
USA	Surprise Attack	Events	Oct-45	NA		
USA	Surprise Attack	Events	Mar-46	NA		
USA	Tanks	Events				
USA	1 French	3124				
USA	1	2726				
USA	3	2927				
USA	5	3326				
USA	7	3126				
USA	9	2624				
USA	Tsk Frc	2925				
USA	8 AAF	3017				
USA	9 AAF	2925				
USA	12 AAF	3124				
Western	Partisans	Turn Track	Aug-45	NA		
Western	Strategic Move	Events				
Western	ULTRA	Turn Track	Aug-45	NA		
Western	ULTRA	Turn Track	Sep-45	NA		

31.10.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連:国家意志=NA。工場数=全ターン 22

念のため、ソ連の工場数マーカーをマップ上の工場数トラックの 15 のボックスに、ウラル工場マーカーを追加工場トラックの 7 のボックスに置いて下さい。

陣営意志=20

特別ルール/注意:

- ・ソ連ユニットは、マップ東端のハーフヘクス内に移動できません。
- ・輸送線を含むマップ東端のヘクス又はハーフヘクスは、ソ連の無制限補給源と見なされます。
- ・次の都市だけがソ連の動員位置です:プレスラウ、ブダペスト、ダンツィヒ、及びポーゼン。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	Partisans	Events				
Soviet	Partisans	Events	Aug-45			
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
USSR	Heavy Arty	Events				
USSR	Heavy Arty	Events	Aug-45			
USSR	Heavy Arty	Events	Sep-45			
USSR	2xSurprise Attack	Events				
USSR	3xTanks	Events				
USSR	4	3527				
USSR	21	2427				
USSR	45	2931				
USSR	2 Air	2928				
USSR	3 Air	2727				
USSR	4 Air	2526				
USSR	5 Air	3428				
USSR	2 Shock	2324				
USSR	3 Shock	2525				
USSR	5 Shock	2626				
USSR	1 Gd	3428				
USSR	3 Gd	2526				
USSR	4 Gd	2729				
USSR	5 Gd	2827				
USSR	7 Gd	3328				
USSR	8 Gd	2928				
USSR	9 Gd	3128				
USSR	1 Gd Tk	2625				
USSR	2 Gd Tk	2627				
USSR	3 Gd Tk	2727				
USSR	4 Gd Tk	3130				
USSR	5 Gd Tk	2424				
USSR	6 Gd Tk	3027				

32.0 3 陣営シナリオ



32.1 メインイベント 1939-194?

これは、1939 年秋から終戦までの戦争全体をカバーしています。

あなたがゲームに慣れていないか、又は長期間プレイしていない場合、バランスよくプレイするために重要であるため、以下を見直すことをお勧めします。

・条件付きイベント(13)

・政策(10.3)

・誤解を避けるためのルール(33.1)

32.1.1 基本事項

陣営:枢軸、西側、ソビエト

使用マップ:東、西。

シナリオの長さ:1939 年 9 月から 1944,1945,又は 1946 年 12 月

シナリオの最後のターンは、宥和とナチーソビエト協定の両方の政策がいつ終了するかによって異なります。したがって、シナリオ終了マークは最終的に以下のように配置されます。

- ・シナリオの開始時に、宥和又は協定終了マーク(もう一方の側はシナリオ終了)をターントラックの 42 年 6 月のボックスに置きます。
- ・宥和とナチーソビエト協定の両方の政策が終了したら、宥和又は協定終了マークをシナリオ終了側に裏返して、以下のようにターントラックに置きます。

◇現在のターンが 40 年 7 月以前の場合、44 年 7 月ボックス。

◇現在のターンが 40 年 8 月から 41 年 7 月までの場合、45 年 7 月ボックス。

◇現在のターンが 41 年 8 月以降の場合、46 年 7 月ボックス。

例:宥和政策は既に終了しており、40 年 9 月に枢軸陣営はソビエト陣営に宣戦布告し、直ちにナチーソビエト協定を終結させます。宥和又は協定終了マークは、42 年 7 月ボックスから削除され、シナリオ終了側に反転されました。そして 45 年 7 月のボックスに置かれます。

注意:ターンとシナリオ終了マークが同じターントラックボックスを占める場合、そのターンを最後までプレイします。

勝利条件:ドイツが征服された場合、連合陣営が勝利します。ゲームの終了までにドイツが征服されなかった場合、フランスが征服されず、ソ連が崩壊しなければ、連合陣営が勝利します。連合陣営が勝利しなかった場合、枢軸陣営が勝利します。ドイツは征服されるのを避けなければならず、枢軸は少なくともフランスかソ連を倒さなければなりません。

政策:

- ・全ての政策[モスクワ条約を除きます]が有効です。

・**注意:**政策が有効である場合、そのルールを全て適用します。

重要:宥和(10.3.4)又はナチーソビエト協定(10.3.5)政策が有効である間、枢軸と各連合陣営は互いに攻撃したり互いの国に移動したりすることはできません。

政策が終了すると、それに関連付けられているすべてのルールは直ちに有効ではなくなります。

例:宥和が終了すると、ソ連の国家意志は直ちに 40 増加します。

条件付きイベント:全てのイベントが発生可能です。

繰り返しますが、あなたが長期間プレイしていない場合は、政策(10.3)と条件付きイベント(13.0)を見直して下さい。これらのルールはバランスよくプレイするために非常に重要です。政策によって、できることが制限されることに注意して下さい。条件付きイベントとそれに関連するアクション(マーカーやユニットをプレイに出すなど)を誘発するものに注意して下さい。

支配マーカー:開始時にはありません。

外交マーカー:外交カップに以下のマーカーを置きます:6 枚のイベント無し、3 枚の政治的成功、1 枚の政治的失敗、及び 2 枚の領域奪取。

親陣営マーカー:NA

特別ルール/注意:

- ・全ての国[ドイツ、フランス、イギリス、及びソ連を除きます]は中立です。

- ・**ステージの設定:**シナリオの開始前に、プレイヤーはワイドオープン、バリアブル、イーストファースト、又はウェストファーストのオープニングを希望するかどうかを決定します。ウェストファーストが歴史上のオープニングです。

決定されると、陣営順に、下の表に従ってカウンターがセットアップされます。陣営は別の位置にユニットをセットアップすることを選ぶかもしれませんが、しかし、それは歴史的にリストされているのと同じ本土又は海外領域に留まらなければなりません。加えて、全てのユニットの最終配置はスタック制限や政策効果に違反することはできません。

例:西側陣営は、リストされているヘクス 2815 がフランス本土にあるため、フランス領北アフリカにフランス第 1 ユニットを置くことはできません。代わりにパリに置くことができます。

[**例外:**要塞と同じヘクスにリストされている地上ユニットは、そのヘクスにセットアップしなければなりません。]

異なる位置に配置されたユニットは、そのユニットの補給線(7.4)を補給源(7.3)までトレースすることができなければなりません。補給線が海域又はマップボックスを横切ってトレースされている場合、それは迎撃できず、使用される護送船団は活性化されません。有効な補給線がトレースできることを確認して下さい。

ワイドオープン:枢軸陣営は最初(又は任意)のターンに宣戦布告する必要はありません。枢軸陣営が宣戦布告する場合/とき、枢軸陣営はいかなる陣営や国に対してもそうすることを選択できます。

ヒント:枢軸軍プレイヤーは宣戦布告しないことでゲームに勝利する可能性は低いです。やがて宥和とナチーソビエト協定の政策は終了し、あなたはあなたを待っている何人かの非常に腹立たしいゲーマーを有することになるでしょう。

バリアブル:最初のターンの宣戦布告フェイズで、枢軸陣営はサイコロを 1 個振ります。1-3 の結果の場合、枢軸陣営はソビエト陣営に宣戦布告します。4-6 で、枢軸陣営は西側陣営に宣戦布告します。決定されると、枢軸陣営はポーランド(決定された連合陣営に加わります)に宣戦布告します。枢軸軍はその後、他の国々に宣戦布告することができます。

イーストファースト:最初のターンの宣戦布告フェイズで、

枢軸陣営はソビエト陣営、次にポーランド(ソビエト側の国として活性化します)に宣戦布告します。枢軸はその後、他の国々に宣戦布告することができます。

ウェストファースト:最初のターンの宣戦布告フェイズで、枢軸陣営は西側陣営、次にポーランド(西側の国として活性化します)に宣戦布告します。枢軸はその後、他の国々に宣戦布告することができます。

・イタリア:

イタリアは中立でゲームを開始し、連合陣営に加わる可能性がわずかにあります。それが起こった場合、枢軸が勝つために非常に挑戦的で難しいゲームとなります。ゲームに不慣れたプレイヤーは、これを避けるためにこのルールを使うことを考慮する必要があります。

カウンターをセットアップした後、プレイヤーはイタリアが連合国として活性化することができる唯一の方法が、枢軸陣営がイタリアに宣戦布告した場合であるかどうかを決定します(10.1.1)。

この制限が使用されている場合、連合陣営の一部としてイタリアを活性化させるいかなるアクション(イタリアに宣戦布告している枢軸陣営を**除きます**)を無視して下さい。

中立のイタリアは、連合に友好的な親陣営マーカーを有することができます。

ポーランドのセットアップ:

これはポーランドの歴史上のセットアップです。あなたはそれを使用する必要はありません。

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Poland	Karpaty	2937				
Poland	Krakov	2934				
Poland	Lodz	2832				
Poland	Modlin	2535				
Poland	Narew	2436				
Poland	Pomrz	2432				
Poland	Poznan	2631				
Poland	Prusy	2734				

32.1.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ:国家意志=63。工場数=全ターン 13

特別ルール/注意:

- ・可能なセットアップのバリエーションについては、上記の「ステージの設定」を参照して下さい。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Axis	Strategic Move	Events				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Submarines	Events				
Germany	1	2920				
Germany	4	2430				
Germany	7	3121				
Germany	8	2731				
Germany	10	2932				
Germany	14	3032				
Germany	16	2434				
Germany	18	2919				
Germany	1Pz	2331				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Germany	2Pz	2831				
Germany	1 Luf	2334				
Germany	2 Luf	2719				
Germany	3 Luf	2818				
Germany	4 Luf	2932				
Germany	1 Convoy	2422				
Germany	1 Gar	Conditional				
Germany	2 Gar	Conditional				
Germany	3 Gar	Conditional				
Germany	4 Gar	Conditional				
Germany	5 Gar	Conditional				
Germany	6 Gar	Conditional				
Germany	7 Gar	Conditional				
Germany	Polish Corridor	Conditional				
Germany	Alsace-Lorraine	Conditional				
Germany	Fac Lost	Conditional				
Germany	2	Mobilization	Feb-40	Sep-39		
Germany	6	Mobilization	Oct-39	Sep-39		
Germany	9	Mobilization	Dec-39	Sep-39		
Germany	12	Mobilization	Oct-39	Sep-39		
Germany	Nor	Mobilization	Jan-40	Sep-39		
Germany	5 Luf	Mobilization	Jan-40	Sep-39		
Germany	Airdrop	Events	Nov-39	Sep-39		
Germany	Surprise Attack	Events	Jan-40	Sep-39		
Germany	11	Mobilization	Oct-40	Sep-40		
Germany	15	Mobilization	Jan-41	Sep-40		
Germany	17	Mobilization	Dec-40	Sep-40		
Germany	3Pz	Mobilization	Nov-40	Sep-40		
Germany	4Pz	Mobilization	Feb-41	Sep-40		
Germany	Afrika	Mobilization	Jan-41	Sep-40		
Germany	Tanks	Events	Jan-41	Sep-40		
Germany	6 Luf	Mobilization	Jan-42	Sep-41		
Germany	20	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
Germany	2xEconomic Reforms	Rule 15.8	Jun-42	NA		
Germany	Heavy Arty	Events	Jun-42	Mar-42		
Germany	Submarines	Events	Jun-42	Mar-42		
Germany	5Pz	Mobilization	Oct-42	Sep-42		
Germany	19	Mobilization	Aug-43	Mar-43		
Germany	8 Gar	Mobilization	Apr-43	Mar-43		
Germany	9 Gar	Mobilization	Jun-43	Mar-43		
Germany	Liguria	Mobilization	Jul-43	Mar-43		
Germany	Vlasov	Mobilization	Nov-43	Sep-43		
Germany	Luf Re	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
Germany	1 Para	Mobilization	May-44	Mar-44		
Germany	Jets	Events	Apr-44	Mar-44		
Germany	6 SS	Mobilization	Sep-44	Mar-44		
Germany	11 SS	Mobilization	Nov-44	Sep-44		

32.1.3 西側陣営

活性化状態の国:

フランス:国家意志=20(ナチーソビエト協定のため 30-10)。工場数=8

イギリス:国家意志=20。工場数=9

特別ルール/注意:

- ・セットアップのバリエーションについては、上記の「ステージの設定」を参照して下さい。
- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにあるフランス又はイギリスの地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・フランス第1戦車ユニットは、フランス第1自動車化ユニ

ットからアップグレードできます。

- ・フランス Gd 自動車化ユニットは、フランス歩兵ユニットからアップグレードできます。
- ・イギリス第2又は第8戦車ユニットは、イギリス自動車化ユニットからアップグレードできます。
- ・アメリカ第5戦車ユニットは、アメリカ Tsk Frc ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
France	Tanks	Events				
France	1	2815				
France	2	2917				
France	3	3017				
France	4	3018				
France	5	3019				
France	6	2814				
France	7	2714				
France	8	3120				
France	9	2916				
France	10	3014				
France	1 Air	3116				
France	Maginot Fort	3017				
France	Maginot Fort	3018				
France	Maginot Fort	3019				
France	Maginot Fort	3120				
France	Alps	3619				
France	1 Flt	3817				
France	1 Convoy	3817				
France	Syria	Conditional				
France	1 N.Afr	Conditional				
France	2 N.Afr	Conditional				
France	3 N.Afr	Conditional				
France	2 Air	Conditional				
France	1 Gd	Upgrade	Nov-40	Sep-40		
France	Tanks	Events	Jan-41	Sep-40		
France	2 Gd	Upgrade	Feb-41	Sep-40		
France	1 Tank	Upgrade	May-41	Mar-41		
France	3 Gd	Upgrade	Jun-41	Mar-41		
UK	Nav Evac	Events				
UK	Tanks	Events				
UK	BEF	2710				
UK	Ftr Cmd	2611				
UK	Home	2611				
UK	Force H	4706				
UK	Home Flt	2710				
UK	Med Flt	5445				
UK	WDF	5445				
UK	Gib	4706				
UK	Gibraltar Fort	4706				
UK	Malta	4827				
UK	Malta Fort	4827				
UK	1 Convoy	2710				
UK	2 Convoy	4706				
UK	3 Convoy	5445				
UK	4 Convoy	5647				
UK	9	Conditional				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	10	Conditional				
UK	2xLend Lease to UK	Conditional				
UK	ComWealth Trade	Conditional				
UK	Fac Lost	Conditional				
UK	1 RAF	Mobilization	Jun-40	Mar-40		
UK	Surprise Attack	Events	Jul-40	Mar-40		
UK	2 RAF	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
UK	Tanks	Events	Nov-41	Sep-41		
UK	Bm Cmd	Mobilization	Apr-42	Mar-42		
UK	1 Canada	Mobilization	Jul-42	Mar-42		
UK	8	Upgrade	Sep-42	Mar-42		
UK	2	Upgrade	Apr-44	Dec-43		
UK/USA	Airdrop	Events	Jul-43	Mar-43		
Western	2xGround Support	Events				
Western	Free Forces	Conditional				
Western	Partisans	Conditional				
Western	Mulberry	Events	Feb-44	Sep-43		
Western	Strategic Move	Events				
Western	ULTRA	Events	Jul-41	Mar-41		
Western	ULTRA	Events	Jul-42	Mar-42		

アメリカの活性化:

アメリカ参戦マーカーがターントラックから取り除かれると、アメリカは西側の国として活性化します。

アメリカの国家意志は 10 です。残りのカウンターは、どの増援エントリー方法が使用されているかに基づいて以下のようにセットアップされます。

Entry-H: アメリカが 41 年 12 月に活性化した場合、その値は有効です。アメリカが異なるターンに活性化した場合は、その差に基づいてエントリー月を修正するか、代わりに Entry-V の方法を使用して下さい。

例: アメリカが 41 年 11 月に活性化すると、すべての Entry-H の月が 1 つ減ります。例えば、42 年 3 月は 42 年 2 月になります。

Entry-V: + # の値は、アメリカが活性化した後にカウンターがターントラック上に置かれるまでの月数を示しています。カウンターが置かれるターントラックボックスは、それらのアメリカカウンターのための Entry-V 月を表しています。

例: アメリカは 41 年 12 月に活性化します。9AAF ユニットは +6 のエントリー値を有します。ユニットはターントラックの 42 年 6 月のボックスに置かれます。

ターントラック上にアメリカのカウンターを置いた後、それらを含んでいる最も早期の Entry-V ターンボックスの中にあるアメリカのカウンターの上にアメリカ可変到着マーカーを置きます。アメリカ可変到着マーカーは、可変エントリーマーカーと同じように機能します。

Entry-V の値が "+0" の場合、直ちにそのユニットのためにサイコロを 1 個振ります。その結果に等しい数だけ後のターントラック上にそれを置きます。

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USA	1 Convoy	E.N.Amer	Dec-41	NA		
USA	4 Fleet	E.N.Amer	Dec-41	NA		
USA	Tanks	Events	Dec-41	NA		
USA	2 Convoy	Mobilization	Aug-42	+6		
USA	8 Fleet	Mobilization	Sep-42	+6		
USA	Surprise Attack	Events	Oct-42	+6		
USA	Tsk Frc	Mobilization	Jul-42	+6		

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USA	9 AAF	Mobilization	Aug-42	+6		
USA	5	Upgrade	Jun-43	+12		
USA	7	Mobilization	Apr-44	+18		
USA	8 AAF	Mobilization	Mar-43	+12		
USA	12 AAF	Mobilization	Nov-43	+18		
USA	3 Convoy	Mobilization	Jan-43	+12		
USA	12 Fleet	Mobilization	Jan-44	+24		
USA	1 French	Mobilization	Mar-44	+24		
USA	1	Mobilization	Sep-43	+18		
USA	3	Mobilization	Feb-44	+24		
USA	15 AAF	Mobilization	Nov-43	+18		
USA	4 Convoy	Mobilization	Mar-44	+24		
USA	9	Mobilization	May-44	+24		
USA	FTAF	Mobilization	Apr-44	+24		
USA	Surprise Attack	Events	Sep-43	+18		

32.1.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連: 国家意志=45(宥和政策のため 85-40)。工場数=9

特別ルール/注意:

- ・設定のバリエーションについては、上記の「ステージの設定」を参照して下さい。
- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにあるソ連地上ユニットはそれを占領した状態でセットアップします。
- ・ユニットをアップグレードするとき、ユニットの数字の指定は無視してもかまいません。
例: 第1親衛戦車軍は、第1戦車軍からのアップグレードである必要はありません。
- ・ソ連 Gd 自動車化ユニットは、ソ連歩兵ユニットからアップグレードできます[打撃軍を除きます]。
- ・ソ連 Gd Tk ユニットの、ソ連戦車ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	2xGround Support	Events				
Soviet	2xPartisans	Conditional				
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	Surface Action	Events				
USSR	2xTanks	Events				
USSR	3	2143				
USSR	4	2442				
USSR	5	2842				
USSR	6	2043				
USSR	10	2343				
USSR	11	2242				
USSR	12	2942				
USSR	27	1546				
USSR	37	3649				
USSR	1 Air	2442				
USSR	2 Air	2942				
USSR	1 Convoy	3649				
USSR	Leningrad Fort	1546				
USSR	Moscow Fort	2154				
USSR	Sevastopol Fort	3649				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	3 Air	Conditional				
USSR	7	Conditional				
USSR	8	Conditional				
USSR	9	Conditional				
USSR	13	Conditional				
USSR	14	Conditional				
USSR	16	Conditional				
USSR	21	Conditional				
USSR	22	Conditional				
USSR	23	Conditional				
USSR	26	Conditional				
USSR	30	Conditional				
USSR	33	Conditional				
USSR	38	Conditional				
USSR	44	Conditional				
USSR	45	Conditional				
USSR	46	Conditional				
USSR	50	Conditional				
USSR	51	Conditional				
USSR	62	Conditional				
USSR	Bessarabia	Conditional				
USSR	E. Poland	Conditional				
USSR	Estonia	Conditional				
USSR	Karelia	Conditional				
USSR	Latvia	Conditional				
USSR	Lithuania	Conditional				
USSR	Fac Lost	Conditional				
USSR	2xLend Lease	Conditional				
USSR	Russian Winter	Conditional				
USSR	2xSurprise Attack	Conditional				
USSR	Tanks	Conditional				
USSR	2xUrals Factories	Conditional				
USSR	1 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	2 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	3 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
USSR	4 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
USSR	4 Air	Mobilization	Jan-42	Sep-41		
USSR	1 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	3 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	5 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	4 Tank	Mobilization	Jul-42	Mar-42		
USSR	1 Gd	Upgrade	Aug-42	Mar-42		
USSR	2 Gd	Upgrade	Aug-42	Mar-42		
USSR	3 Gd	Upgrade	Nov-42	Sep-42		
USSR	5 Shock	Mobilization	Nov-42	Sep-42		
USSR	Heavy Arty	Events	Nov-42	Sep-42		
USSR	2 Tank	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	1 Gd Tk	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	5 Air	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	4 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	5 Gd	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	6 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	7 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	8 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	10 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	11 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	3 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	5 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	4 Gd Tk	Upgrade	Jul-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Aug-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Dec-43	Sep-43		
USSR	6 Tank	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
USSR	6 Gd Tk	Upgrade	Sep-44	Mar-44		
USSR	2 Gd Tk	Upgrade	Oct-44	Sep-44		
USSR	9 Gd	Upgrade	Jan-45	Sep-44		



32.2 ヨーロッパ 1941-1945

これは、1941 年夏から終戦までの戦争全体をカバーしています。

32.2.1 基本事項

陣営: 枢軸、西側、ソビエト

使用マップ: 東、西。

シナリオの長さ: 49 ターン。1941 年 6 月から 1945 年 7 月

勝利条件: ドイツが征服された場合、連合陣営が勝利します。連合陣営が勝利しなかった場合、枢軸陣営が勝利します。

政策: 本国防衛、協力制限、中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 地中海危機、アメリカ参戦、及び西方侵攻が発生しています。東方侵攻が誘発されており、そのアクションがシナリオのセットアップ/ルールに組み込まれています。他の全てのイベントは発生可能です。

支配マーカー:

- ・ベルギー、デンマーク、フランス(中立国であるためヴィシー、フランス領北アフリカ、シリアは除きます)、オランダ、ギリシャ(クレタを含みます)、ノルウェー、ポーランド、ユーゴスラビアの全ての都市が、枢軸の支配下です。
- ・ヘクス 5339(トブルク)は、西側の支配下です。

外交マーカー:

- ・外交カップ: 1x 親枢軸、2 枚のイベント無し、1x 政治的失敗
- ・外交カップマーカー保持ボックス: 4x イベント無し、3x 政治的成功

親陣営マーカー: ヘクス 1540 に親枢軸マーカーを置きます。

特別ルール/注意:

- ・各天候区域の最初のターンの天候は晴天です。
- ・41 年 6 月ターンの宣戦布告フェイズはありません。
- ・モスクワ条約の政策が有効とならない限り、外交フェイズはスキップされます。
- ・活性化していないか征服されていない国は、全て中立であり、活性化可能です。

- ・ポーランド、ベルギー、オランダ、デンマーク、ノルウェー、フランス、ユーゴスラビア、ギリシャは、枢軸によって征服されています。被征服連合国ボックスに、これらの各国から国家意志マーカーを置きます。

32.2.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ブルガリア: 国家意志=4。工場数=1

ドイツ: 国家意志=63。工場数=15

ハンガリー: 国家意志=4。工場数=1

イタリア: 国家意志=9。工場数=6

ルーマニア: 国家意志=6。工場数=1

特別ルール/注意:

- ・**枢軸軍の政治的成功:** 41 年 6 月の枢軸作戦フェイズの終わりに、枢軸陣営はフィンランドを枢軸国として活性化させることができます。その場合、ソ連北方国境の条件付きイベントが誘発されます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Axis	Strategic Move	Events				
Bulgaria	1	3938				
Bulgaria	5	3842				
Germany	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Alsace-Lorraine	Cd Area				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Surprise Attack	Events				
Germany	Tanks	Events				
Germany	Submarines	Events				
Germany	1	3610				
Germany	2	2634				
Germany	4	2738				
Germany	6	2837				
Germany	7	3209				
Germany	8	2517				
Germany	9	2537				
Germany	10	2422				
Germany	11	3442				
Germany	12	4538				
Germany	14	4231				
Germany	15	2716				
Germany	16	2337				
Germany	17	3037				
Germany	18	2235				
Germany	Afrika	5438				
Germany	Nor	1623				
Germany	1 Gar	2125				
Germany	2 Gar	2813				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Germany	3 Gar	2912				
Germany	4 Gar	2910				
Germany	5 Gar	3107				
Germany	6 Gar	2616				
Germany	7 Gar	3014				
Germany	1Pz	2937				
Germany	2Pz	2637				
Germany	3Pz	2436				
Germany	4Pz	2236				
Germany	1 Luf	2236				
Germany	2 Luf	2637				
Germany	3 Luf	2813				
Germany	4 Luf	2937				2
Germany	5 Luf	1718				
Germany	1 Convoy	1623				
Germany	6 Luf	Mobilization	Jan-42	Sep-41		
Germany	20	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
Germany	2xEconomic Reforms	Rule 15.8	Jun-42	NA		
Germany	Heavy Arty	Events	Jun-42	Mar-42		
Germany	Submarines	Events	Jun-42	Mar-42		
Germany	5Pz	Mobilization	Oct-42	Sep-42		
Germany	19	Mobilization	Aug-43	Mar-43		
Germany	8 Gar	Mobilization	Apr-43	Mar-43		
Germany	9 Gar	Mobilization	Jun-43	Mar-43		
Germany	Liguria	Mobilization	Jul-43	Mar-43		
Germany	Vlasov	Mobilization	Nov-43	Sep-43		
Germany	Luf Re	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
Germany	1 Para	Mobilization	May-44	Mar-44		
Germany	Jets	Events	Apr-44	Mar-44		
Germany	6 SS	Mobilization	Sep-44	Mar-44		
Germany	11 SS	Mobilization	Nov-44	Sep-44		
Hungary	1	3138				
Hungary	2	3234				
Hungary	3	3634				
Italy	Tanks	Events				
Italy	1	3621				
Italy	2	3429				
Italy	4	5226				L
Italy	5	5237				L
Italy	6	4025				
Italy	7	4230				
Italy	8	4628				
Italy	9	4133				
Italy	10	5338				
Italy	11	4138				
Italy	1 Air	4628				4
Italy	1 Convoy	5226				2
Italy	2 Convoy	4628				
Italy	1 Fleet	5226				4
Italy	2 Fleet	4628				
Romania	1	3241				
Romania	3	3240				
Romania	4	3544				

32.2.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=19。工場数=9

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスに位置する地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・アメリカ参戦マーカーがターントラックから取り除かれると、アメリカは西側の国として活性化します。活性化された時、アメリカ第1護送船団と第4艦隊ユニットを東部北アメリカのマップボックスに、戦車マーカーを西側陣営カードのイベントボックスに、そしてターントラック上の他のカウンターの残りをそれぞれ Entry-H か Entry-V ターンボックスに置きます。
- ・イギリスの第2又は第8戦車ユニットは、イギリスの自動車化ユニットからアップグレードできます。
- ・アメリカ第5戦車ユニットは、アメリカ Tsk Frc ユニットのからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	ComWealth Trade	Extra Factories 3				
UK	Fac Lost	On-Map Fac Count 7				
UK	Lend Lease to UK	Extra Factories 1				
UK	Lend Lease to UK	Turn Track	Nov-41	NA		
UK	Naval Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events				
UK	Tanks	Events				
UK	9	5445				L
UK	10	5250				L
UK	BEF	5440				
UK	Home	2611				
UK	WDF	5339				
UK	Tobruk Fort	5339				
UK	Gib	4706				
UK	Gibraltar Fort	4706				
UK	Malta	4827				
UK	Malta Fort	4827				
UK	Home Flt	2611				
UK	Force H	4827				4
UK	Med Flt	5445				2
UK	1 Convoy	5339				2
UK	2 Convoy	2611				
UK	3 Convoy	5445				
UK	4 Convoy	4827				2
UK	Ftr Cmd	2611				
UK	1 RAF	4827				4
UK	2 RAF	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
UK	Tanks	Events	Nov-41	Sep-41		
UK	Bm Cmd	Mobilization	Apr-42	Mar-42		
UK	1 Canada	Mobilization	Jul-42	Mar-42		
UK	8	Upgrade	Sep-42	Mar-42		
UK	2	Upgrade	Apr-44	Dec-43		
UK/USA	Airdrop	Events	Jul-43	Mar-43		

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USA	USA Entry	Sp Rules	Dec-41	NA		
USA	Tanks	Events	Dec-41	NA		
USA	1 Convoy	E.N.Amer	Dec-41	NA		
USA	4 Fleet	E.N.Amer	Dec-41	NA		
USA	2 Convoy	Mobilization	Aug-42	Jun-42		
USA	8 Fleet	Mobilization	Sep-42	Jun-42		
USA	Surprise Attack	Events	Oct-42	Jun-42		
USA	Tsk Frc	Mobilization	Jul-42	Jun-42		
USA	9 AAF	Mobilization	Aug-42	Jun-42		
USA	5	Upgrade	Jun-43	Dec-42		
USA	7	Mobilization	Apr-44	Dec-43		
USA	8 AAF	Mobilization	Mar-43	Dec-42		
USA	12 AAF	Mobilization	Nov-43	Jun-43		
USA	3 Convoy	Mobilization	Jan-43	Dec-42		
USA	12 Fleet	Mobilization	Jan-44	Dec-43		
USA	1 French	Mobilization	Mar-44	Dec-43		
USA	1	Mobilization	Sep-43	Jun-43		
USA	3	Mobilization	Feb-44	Dec-43		
USA	15 AAF	Mobilization	Nov-43	Jun-43		
USA	4 Convoy	Mobilization	Mar-44	Dec-43		
USA	9	Mobilization	May-44	Dec-43		
USA	FTAF	Mobilization	Apr-44	Dec-43		
USA	Surprise Attack	Events	Sep-43	Jun-43		
Western	2xGround Support	Events				
Western	Free Forces	Events				
Western	Partisans	Events	Dec-41	NA		
Western	Mulberry	Events	Feb-44	Sep-43		
Western	Strategic Move	Events				
Western	ULTRA	Events	Jul-41	NA		
Western	ULTRA	Events	Jul-42	Mar-42		



32.2.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連:国家意志=97。工場数=15

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにある地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・41年6月の枢軸作戦フェイズの終了時(枢軸陣営がフィンランドを活性化した後、そうすることを選択した場合)、ソビエト陣営はその陣営カードの条件ボックスから1個のソ連航空ユニットと5個のソ連地上ユニットを動員します(8.3)。この動員は生産ポイントを消費しません。ユニットは完全補給状態です。
- ・ユニットをアップグレードするとき、ユニットの数字の指定は無視してもかまいません。
例: 第1親衛戦車軍は、第1戦車軍からのアップグレードである必要はありません。
- ・ソ連 Gd 自動車化ユニットは、ソ連歩兵ユニットからアップグレードできます(打撃軍を**除きます**)。
- ・ソ連 Gd Tk ユニットの、ソ連戦車ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	2xGround Support	Events				
Soviet	Partisans	Events	Dec-41	NA		
Soviet	Partisans	Events	Dec-42	NA		
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
USSR	Surface Action	Events				
USSR	2xTanks	Events				
USSR	Bessarabia	Cd Area				
USSR	E. Poland	Cd Area				
USSR	Estonia	Cd Area				
USSR	Karelia	Cd Area				
USSR	Latvia	Cd Area				
USSR	Lithuania	Cd Area				
USSR	Russian Winter	Weather Track	Dec-41	NA		
USSR	16	Turn Track	Dec-41	NA		
USSR	22	Turn Track	Dec-41	NA		
USSR	33	Turn Track	Dec-41	NA		
USSR	50	Turn Track	Dec-41	NA		
USSR	Tanks	Turn Track	Dec-41	NA		
USSR	2xLend Lease to USSR	Turn Track	Dec-41	NA		
USSR	2xUrals Factories	Turn Track	Jul-41	NA		
USSR	3 Air	Conditional				
USSR	7	Conditional				
USSR	14	Conditional				
USSR	23	Conditional				
USSR	30	Conditional				
USSR	44	Conditional				
USSR	45	Conditional				
USSR	46	Conditional				
USSR	51	Conditional				
USSR	62	Conditional				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	3	2338				
USSR	4	2638				
USSR	5	2739				
USSR	6	2838				
USSR	8	2136				
USSR	9	3444				
USSR	10	2437				
USSR	11	2237				
USSR	12	3139				
USSR	13	2442				
USSR	21	3141				
USSR	26	3038				
USSR	27	1546				
USSR	37	3649				
USSR	38	3343				
USSR	1 Air	2439				
USSR	2 Air	2942				
USSR	Leningrad Fort	1546				
USSR	Moscow Fort	2154				
USSR	Sevastopol Fort	3649				
USSR	1 Convoy	3649				
USSR	1 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	2 Shock	Mobilization	Oct-41	Sep-41		
USSR	3 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
USSR	4 Shock	Mobilization	Nov-41	Sep-41		
USSR	4 Air	Mobilization	Jan-42	Sep-41		
USSR	1 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	3 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	5 Tank	Mobilization	Jun-42	Mar-42		
USSR	4 Tank	Mobilization	Jul-42	Mar-42		
USSR	1 Gd	Upgrade	Aug-42	Mar-42		
USSR	2 Gd	Upgrade	Aug-42	Mar-42		
USSR	3 Gd	Upgrade	Nov-42	Sep-42		
USSR	5 Shock	Mobilization	Nov-42	Sep-42		
USSR	Heavy Arty	Events	Nov-42	Sep-42		
USSR	2 Tank	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	1 Gd Tk	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	5 Air	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	4 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	5 Gd	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	6 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	7 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	8 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	10 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	11 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	3 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	5 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	4 Gd Tk	Upgrade	Jul-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Aug-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Dec-43	Sep-43		
USSR	6 Tank	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-44	NA		
USSR	6 Gd Tk	Upgrade	Sep-44	Mar-44		
USSR	2 Gd Tk	Upgrade	Oct-44	Sep-44		
USSR	9 Gd	Upgrade	Jan-45	Sep-44		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-45	NA		



32.3 ヨーロッパ 1942-1945

これは、1942 年夏から終戦までの戦争全体をカバーしています。

32.3.1 基本事項

陣営: 枢軸、西側、ソビエト

使用マップ: 東、西。

シナリオの長さ: 36 ターン。1942 年 7 月から 1945 年 7 月

勝利条件: ドイツが征服された場合、連合陣営が勝利します。連合陣営が勝利しなかった場合、枢軸陣営が勝利します。

政策: 本国防衛、協力制限、中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 東方侵攻、地中海危機、アメリカ参戦、ソ連北方国境、及び西方侵攻が発生しています。他の全てのイベントは発生可能です。

支配マーカー:

- ・ベルギー、デンマーク、フランス(中立国であるためヴィシー、フランス領北アフリカは除きます)、オランダ、ギリシャ(クレタを含みます)、ノルウェー、ポーランド、ユーゴスラビアの全ての都市が、枢軸の支配下です。
- ・以下のソ連の都市は枢軸軍の支配下です: プレスト、ブリャンスク、チェルノフツィ、ドニエプロペトロフスク、カウナス、ハリコフ、キエフ、キシナウ、クルスク、リヴォフ、ミンスク、オデッサ、オリョール、スモレンスク、リガ、セバストポリ、タリン、ヴェリーキエ・ルーキ、ビルニュス、ヴィボルグ
- ・シリアの全ての都市は、西側の支配下です。

外交マーカー:

- ・外交カップ: 1x 親枢軸、1x 親西側、2 枚のイベント無し、1x 政治的失敗
- ・外交カップマーカー保持ボックス: 4x イベント無し、3x 政治的成功

親陣営マーカー: NA

特別ルール/注意:

- ・モスクワ条約の政策が有効とならない限り、外交フェイズはスキップされます。
- ・活性化していないか征服されていない国は、全て中立であり、活性化可能です。
- ・ポーランド、ベルギー、オランダ、デンマーク、ノルウェー、フランス、ユーゴスラビア、ギリシャは、枢軸によって征服されています。被征服連合国ボックスに、これらの各国から国家意志マーカーを置きます。
- ・シリアは、西側陣営によって征服されています。

32.3.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ブルガリア:国家意志=4。工場数=1

フィンランド:国家意志=4。工場数=1

ドイツ:国家意志=61。工場数=15

ハンガリー:国家意志=4。工場数=1

イタリア:国家意志=10。工場数=6

ルーマニア:国家意志=6。工場数=1

特別ルール/注意: NA

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Axis	Strategic Move	Events				
Bulgaria	1	3938				
Bulgaria	5	3842				
Finland	Isthmus	1545				
Finland	Talvela	1247				
Finland	W.Fin	1042				
Finland	N.Fin	0645				
Germany	Economic Reforms	Extra Factories 1				
Germany	Economic Reforms	Turn Track	Dec-42	NA		
Germany	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Alsace-Lorraine	Cd Area				
Germany	Heavy Arty	Turn Track	Oct-42	NA		
Germany	Surface Action	Events				
Germany	2xSubmarines	Events				
Germany	Surprise Attack	Sur Att Holding Box				
Germany	Tanks	Events				
Germany	1	3610				
Germany	2	2552				
Germany	4	2350				
Germany	6	2952				
Germany	7	3209				
Germany	8	2517				
Germany	9	2047				
Germany	10	2422				
Germany	11	3649				
Germany	12	4538				
Germany	14	4231				
Germany	15	2716				
Germany	16	1846				
Germany	17	3154				
Germany	18	1645				
Germany	20	2234			R	
Germany	Afrika	5543				
Germany	Nor	1623				L
Germany	1Gar	2125				
Germany	2Gar	2813				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Germany	3Gar	2912				
Germany	4Gar	2910				
Germany	5Gar	3107				
Germany	6Gar	2616				
Germany	7Gar	3014				
Germany	1Pz	3053				
Germany	2Pz	2451				
Germany	3Pz	2149				
Germany	4Pz	2752				
Germany	1 Luf	2046				2
Germany	2 Luf	4526				3
Germany	3 Luf	2813				
Germany	4 Luf	3153				2
Germany	5 Luf	1718				L
Germany	6 Luf	2449				2
Germany	1 Convoy	2234				
Germany	5Pz	Mobilization	Oct-42	Sep-42		
Germany	19	Mobilization	Aug-43	Mar-43		
Germany	8 Gar	Mobilization	Apr-43	Mar-43		
Germany	9 Gar	Mobilization	Jun-43	Mar-43		
Germany	Liguria	Mobilization	Jul-43	Mar-43		
Germany	Vlasov	Mobilization	Nov-43	Sep-43		
Germany	Luf Re	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
Germany	1 Para	Mobilization	May-44	Mar-44		
Germany	Jets	Events	Apr-44	Mar-44		
Germany	6 SS	Mobilization	Sep-44	Mar-44		
Germany	11 SS	Mobilization	Nov-44	Sep-44		
Hungary	1	3138				
Hungary	2	2850				
Hungary	3	3634				
Italy	Tanks	Events				
Italy	1	3621				
Italy	2	3525				
Italy	4	5226				L
Italy	5	5339				
Italy	6	4025				
Italy	7	4628				
Italy	8	3050				
Italy	9	4133				
Italy	10	5443				
Italy	11	4138				
Italy	1 Air	4628				4
Italy	1 Convoy	5226				2
Italy	2 Convoy	4628				
Italy	1 Fleet	5226				2
Italy	2 Fleet	4628				
Romania	1	3643				
Romania	3	3252				
Romania	4	3552				

32.3.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=18。工場数=9

アメリカ:国家意志=10。工場数=NA

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスに位置する地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・イギリスの第2又は第8戦車ユニットは、イギリスの自動車化ユニットからアップグレードできます。
- ・アメリカ第5戦車ユニットは、アメリカ Tsk Frc ユニットのアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	ComWealth Trade	Extra Factories 3				
UK	Fac Lost	On-Map Fac Count 4				
UK	Lend Lease to UK	Extra Factories 3				
UK	Lend Lease to UK	Turn Track	Nov-42	NA		
UK	Naval Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events				
UK	2xTanks	Events				
UK	1 Canada	Mobilization				
UK	9	5445				
UK	10	5646				
UK	BEF	5544				
UK	Home	2611				
UK	WDF	2807				
UK	Gib	4706				
UK	Gibraltar Fort	4706				
UK	Malta	4827				
UK	Malta Fort	4827				
UK	Home Flt	2807				
UK	Force H	4827				4
UK	Med Flt	5445				
UK	1 Convoy	5647				2
UK	2 Convoy	2807				
UK	3 Convoy	5445				
UK	4 Convoy	5447				4
UK	Ftr Cmd	2611				
UK	1 RAF	5447				4
UK	2 RAF	2807				
UK	Bm Cmd	2611				
UK	8	Upgrade	Sep-42	NA		
UK	2	Upgrade	Apr-44	Dec-43		
UK/USA	Airdrop	Events	Jul-43	Mar-43		
USA	Tanks	Events				
USA	1 Convoy	E.N.Amer				
USA	2 Convoy	Mobilization	Aug-42	NA		
USA	4 Fleet	E.N.Amer				
USA	8 Fleet	Mobilization	Sep-42	NA		
USA	Tsk Frc	Mobilization				
USA	Surprise Attack	Events	Oct-42	NA		

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USA	9 AAF	Mobilization	Aug-42	NA		
USA	5	Upgrade	Jun-43	Dec-42		
USA	7	Mobilization	Apr-44	Dec-43		
USA	8 AAF	Mobilization	Mar-43	Dec-42		
USA	12 AAF	Mobilization	Nov-43	Jun-43		
USA	3 Convoy	Mobilization	Jan-43	Dec-42		
USA	12 Fleet	Mobilization	Jan-44	Dec-43		
USA	1 French	Mobilization	Mar-44	Dec-43		
USA	1	Mobilization	Sep-43	Jun-43		
USA	3	Mobilization	Feb-44	Dec-43		
USA	15 AAF	Mobilization	Nov-43	Jun-43		
USA	4 Convoy	Mobilization	Mar-44	Dec-43		
USA	9	Mobilization	May-44	Dec-43		
USA	FTAF	Mobilization	Apr-44	Dec-43		
USA	Surprise Attack	Events	Sep-43	Jun-43		
Western	2xGround Support	Events				
Western	Free Forces	Events	Oct-42	NA		
Western	Partisans	Events	Nov-42	NA		
Western	Mulberry	Events	Feb-44	Sep-43		
Western	Strategic Move	Events				
Western	2xULTRA	Events				

32.3.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連:国家意志=38。工場数=6

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにある地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・ユニットをアップグレードするとき、ユニットの数字の指定は無視してもかまいません。
例:第1親衛戦車軍は、第1戦車軍からのアップグレードである必要はありません。
- ・ソ連 Gd 自動車化ユニットは、ソ連歩兵ユニットからアップグレードできます(打撃軍を**除きます**)。
- ・ソ連 Gd Tk ユニットのアップグレードは、ソ連戦車ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	2xGround Support	Events				
Soviet	Partisans	Events	Sep-42	NA		
Soviet	Partisans	Events	Dec-42	NA		
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
USSR	Surface Action	Events				
USSR	3xTanks	Events				
USSR	Bessarabia	Cd Area				
USSR	E. Poland	Cd Area				
USSR	Estonia	Cd Area				
USSR	Karelia	Cd Area				
USSR	Latvia	Cd Area				
USSR	Lithuania	Cd Area				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	Lend Lease to USSR	Extra Factories 2				
USSR	Lend Lease to USSR	Turn Track	Dec-42	NA		
USSR	Urals Factories	Extra Factories 9				
USSR	45	Conditional				
USSR	46	Conditional				
USSR	3	2352				
USSR	4	3553				
USSR	5	2049				
USSR	6	2953				
USSR	7	0646				
USSR	8	1750				
USSR	9	2954				
USSR	10	2354				
USSR	11	1747				
USSR	12	3155				
USSR	13	2452				
USSR	14	1248				
USSR	16	1953				
USSR	21	2753				
USSR	22	2356				
USSR	23	2051				
USSR	26	2351				
USSR	27	1546				
USSR	30	2048				
USSR	33	Mobilization				
USSR	37	3054				
USSR	38	Mobilization				
USSR	44	2652				
USSR	50	Mobilization				
USSR	51	3254				
USSR	62	Mobilization				
USSR	1 Air	1750				4
USSR	2 Air	2154				4
USSR	3 Air	3156				4
USSR	4 Air	2050				2

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	Leningrad Fort.	1546				
USSR	Moscow Fort.	2154				
USSR	1 Convoy	3653				1
USSR	1 Shock	2150				
USSR	2 Shock	1646				
USSR	3 Shock	1847				
USSR	4 Shock	1948				
USSR	1 Tank	3060			R	
USSR	3 Tank	2154			R	
USSR	4 Tank	Mobilization				
USSR	5 Tank	2655			R	
USSR	1 Gd	Upgrade	Aug-42	NA		
USSR	2 Gd	Upgrade	Aug-42	NA		
USSR	3 Gd	Upgrade	Nov-42	Sep-42		
USSR	5 Shock	Mobilization	Nov-42	Sep-42		
USSR	Heavy Arty	Events	Nov-42	Sep-42		
USSR	2 Tank	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	1 Gd Tk	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	5 Air	Mobilization	Jan-43	Sep-42		
USSR	4 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	5 Gd	Upgrade	Jan-43	Sep-42		
USSR	6 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	7 Gd	Upgrade	Feb-43	Sep-42		
USSR	8 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	10 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	11 Gd	Upgrade	Apr-43	Mar-43		
USSR	3 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	5 Gd Tk	Upgrade	May-43	Mar-43		
USSR	4 Gd Tk	Upgrade	Jul-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Aug-43	Mar-43		
USSR	Heavy Arty	Events	Dec-43	Sep-43		
USSR	6 Tank	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-44	NA		
USSR	6 Gd Tk	Upgrade	Sep-44	Mar-44		
USSR	2 Gd Tk	Upgrade	Oct-44	Sep-44		
USSR	9 Gd	Upgrade	Jan-45	Sep-44		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-45	NA		

献辞

省略



32.4 ヨーロッパ 1943-1945

これは、1943 年夏から終戦までの戦争全体をカバーしています。

32.4.1 基本事項

陣営: 枢軸、西側、ソビエト

使用マップ: 東、西。

シナリオの長さ: 24 ターン。1943 年 7 月から 1945 年 7 月

勝利条件: ドイツが征服された場合、連合陣営が勝利します。連合陣営が勝利しなかった場合、枢軸陣営が勝利します。

政策: 本国防衛、協力制限、中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 国の活性化、国の崩壊、征服された国のみが発生可能です。他の全てのイベントは発生しています。

爆撃マーカー: 右の各都市は爆撃マーカーを含みます: アーヘン、ブレーメン、デュッセルドルフ、ハンブルク

支配マーカー:

- ・ベルギー、デンマーク、フランス(ヴィシーは違います)、オランダ、ギリシャ(クレタを含みます)、ノルウェー、ポーランド、ユーゴスラビアの全ての都市が、枢軸の支配下です。
- ・以下のソ連の都市は枢軸軍の支配下です: ブレスト、ブリャンスク、チェルノフツィ、ドニエプロペトロフスク、カウナス、ハリコフ、キエフ、キシナウ、リヴォフ、ミンスク、ノヴォロシースク、オデッサ、オリョール、セバストポリ、スモレンスク、リガ、タリン、ヴェリーキエ・ルーキ、ビルニュス、ヴィボルグ
- ・フランス領北アフリカ、リビア、シリアの全ての都市は、西側の支配下です。

外交マーカー:

- ・外交カップ: 1x 親枢軸、2 枚の親西側、2 枚のイベント無し、1x 政治的失敗
- ・外交カップマーカー保持ボックス: 4x イベント無し、3x 政治的成功

親陣営マーカー: NA

特別ルール/注意:

- ・モスクワ条約の政策が有効とならない限り、外交フェイズはスキップされます。
- ・活性化していないか征服されていない国は、全て中立であり、活性化可能です。
- ・ポーランド、ベルギー、オランダ、デンマーク、ノルウェー、フランス、ユーゴスラビア、ギリシャは、枢軸によって征服されています。被征服連合国ボックスに、これらの各国から国家意志マーカーを置きます。
- ・フランス領北アフリカとシリアは、西側陣営によって征服されています。

32.4.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ブルガリア: 国家意志=4。工場数=1

フィンランド: 国家意志=4。工場数=1

ドイツ: 国家意志=57。工場数=15

ハンガリー: 国家意志=3。工場数=1

イタリア: 国家意志=3。工場数=5

ルーマニア: 国家意志=4。工場数=1

特別ルール/注意: NA

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Axis	Strategic Move	Events				
Bulgaria	1	3938				
Bulgaria	5	3842				
Finland	Isthmus	1545				
Finland	Talvela	1247				
Finland	W.Fin	1042				
Finland	N.Fin	0643				
Germany	Heavy Arty	Events				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	Tanks	Events				
Germany	2xSubmarines	Events				
Germany	Surprise Attack	Sur Att Holding Box				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Alsace-Lorraine	Cd Area				
Germany	Economic Reforms	Extra Factories 3				
Germany	Economic Reforms	Turn Track	Dec-43	NA		
Germany	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
Germany	1	3610				
Germany	2	2750				
Germany	4	2248				
Germany	6	3253				
Germany	7	3209				
Germany	8	2517				
Germany	9	2552				
Germany	10	4025				
Germany	11	2631			R	
Germany	12	4538				
Germany	14	4230				
Germany	15	2716				
Germany	16	1846				
Germany	17	3554				
Germany	18	1645				
Germany	20	0646				
Germany	Afrika	2422			R	
Germany	Liguria	Mobilization				
Germany	Nor	1623				L

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Germany	1 Gar	2125				
Germany	2 Gar	2813				
Germany	3 Gar	2912				
Germany	4 Gar	2910				
Germany	5 Gar	3107				
Germany	6 Gar	3522				
Germany	7 Gar	4628				
Germany	8 Gar	3424				
Germany	9 Gar	3124				
Germany	1Pz	3052				
Germany	2Pz	2350				
Germany	3Pz	2047				
Germany	4Pz	2952				
Germany	5Pz	3018			R	
Germany	1 Luf	2046				4
Germany	2 Luf	4127				4
Germany	3 Luf	2813				4
Germany	4 Luf	3150				4
Germany	5 Luf	1718				L
Germany	6 Luf	2449				4
Germany	1 Convoy	1137				2
Germany	19	Mobilization	Aug-43	NA		
Germany	Vlasov	Mobilization	Nov-43	Sep-43		
Germany	Luf Re	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
Germany	1 Para	Mobilization	May-44	Mar-44		
Germany	Jets	Events	Apr-44	Mar-44		
Germany	6 SS	Mobilization	Sep-44	Mar-44		
Germany	11 SS	Mobilization	Nov-44	Sep-44		
Hungary	1	3138				
Hungary	2	2648				
Hungary	3	3730				
Italy	Tanks	Events				
Italy	1	3624			R	
Italy	2	3527				
Italy	4	4231				
Italy	5	3426				
Italy	6	4526				
Italy	7	3525				
Italy	8	4127				
Italy	9	4133				
Italy	10	3621				
Italy	11	4138				
Italy	1 Air	4628				4
Italy	1 Convoy	4127				2
Italy	2 Convoy	4231				
Italy	1 Fleet	4231				2
Italy	2 Fleet	3621				
Romania	1	3643				
Romania	3	3649				
Romania	4	3346				

32.4.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=16。工場数=9

アメリカ:国家意志=10。工場数=NA

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスに位置する地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・イギリスの第2ユニットは、イギリスの自動車化ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	Naval Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events				
UK	2xTanks	Events				
UK	ComWealth Trade	Extra Factories 3				
UK	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
UK	Lend Lease to UK	Extra Factories 5				
UK	Lend Lease to UK	Turn Track	Nov-43	NA		
UK	1 Canada	2611				
UK	2	2807	Apr-44	Dec-43		
UK	8	5022				
UK	9	5445				
UK	10	5226				
UK	Home	2411				
UK	Gib	4706				
UK	Gibraltar Fort	4706				
UK	WDF	2807				
UK	Malta	4827				
UK	Malta Fort	4827				
UK	Home Flt	2807				
UK	Force H	4827				4
UK	Med Flt	5022				
UK	1 Convoy	5647				2
UK	2 Convoy	2807				
UK	3 Convoy	5022				
UK	4 Convoy	5445				2
UK	Ftr Cmd	2611				
UK	1 RAF	5022				2
UK	2 RAF	2807				4
UK	Bm Cmd	2611				4
UK/USA	Airdrop	Events				
USA	Surprise Attack	Events				
USA	5	4622				
USA	7	Mobilization	Apr-44	Dec-43		
USA	8 AAF	2710				4
USA	9 AAF	4622				2
USA	12 AAF	Mobilization	Nov-43	NA		
USA	1 Convoy	E.N.Amer				
USA	2 Convoy	4622				
USA	3 Convoy	4715				
USA	4 Fleet	2210				
USA	8 Fleet	4622				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USA	12 Fleet	Mobilization	Jan-44	Dec-43		
USA	1 French	Mobilization	Mar-44	Dec-43		
USA	1	Mobilization	Sep-43	NA		
USA	3	Mobilization	Feb-44	Dec-43		
USA	15 AAF	Mobilization	Nov-43	NA		
USA	4 Convoy	Mobilization	Mar-44	Dec-43		
USA	9	Mobilization	May-44	Dec-43		
USA	FTAF	Mobilization	Apr-44	Dec-43		
USA	Surprise Attack	Events	Sep-43	NA		
Western	2xGround Support	Events				
Western	Free Forces	Events	Oct-43	NA		
Western	Partisans	Events	Nov-43	NA		
Western	Mulberry	Events	Feb-44	Sep-43		
Western	Strategic Move	Events				
Western	ULTRA	Events				
Western	ULTRA	Events	Oct-43	NA		

32.4.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連: 国家意志=22。工場数=6

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにある地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・ユニットをアップグレードするとき、ユニットの数字の指定は無視してもかまいません。
例: 第1親衛戦車軍は、第1戦車軍からのアップグレードである必要はありません。
- ・ソ連 Gd 自動車化ユニットは、ソ連歩兵ユニットからアップグレードできます(打撃軍を~~除きます~~)。
- ・ソ連 Gd Tk ユニットの、ソ連戦車ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	2xGround Support	Events				
Soviet	Partisans	Events				
Soviet	Partisans	Events	Sep-43	NA		
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	Surface Action	Events				
USSR	Heavy Arty	Events				
USSR	3xTanks	Events				
USSR	Bessarabia	Cd Area				
USSR	E. Poland	Cd Area				
USSR	Estonia	Cd Area				
USSR	Karelia	Cd Area				
USSR	Latvia	Cd Area				
USSR	Lithuania	Cd Area				
USSR	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
USSR	Lend Lease to USSR	Extra Factories 4				
USSR	Lend Lease to USSR	Turn Track	Dec-43	NA		
USSR	Urals Factories	Extra Factories 9				
USSR	3	Mobilization				
USSR	4	2553				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	7	0647				
USSR	9	2149				
USSR	11	1548				
USSR	14	1248				
USSR	16	Mobilization				
USSR	22	Mobilization				
USSR	23	2351				
USSR	27	1546				
USSR	30	2150				
USSR	33	Mobilization				
USSR	44	3454				
USSR	45	4058				
USSR	46	3555				
USSR	50	Mobilization				
USSR	51	3254				
USSR	62	Mobilization				
USSR	1 Air	1750				4
USSR	2 Air	2051				2
USSR	3 Air	3156				4
USSR	4 Air	2655				2
USSR	5 Air	2354				4
USSR	1 Convoy	4058				2
USSR	1 Shock	1847				
USSR	2 Shock	1646				
USSR	3 Shock	1948				
USSR	4 Shock	2048				
USSR	5 Shock	3154				
USSR	2 Tank	2652				
USSR	1 Gd	2954				
USSR	2 Gd	3156				
USSR	3 Gd	3054				
USSR	4 Gd	2453				
USSR	5 Gd	2852				
USSR	6 Gd	2752				
USSR	7 Gd	2953				
USSR	8 Gd	2955				
USSR	10 Gd	2152				
USSR	11 Gd	2250				
USSR	1 Gd Tk	2751				
USSR	3 Gd Tk	2452				
USSR	4 Gd Tk	2252				
USSR	5 Gd Tk	2754				
USSR	Leningrad Fort	1546				
USSR	Moscow Fort	2154				
USSR	Heavy Arty	Events	Aug-43	NA		
USSR	Heavy Arty	Events	Dec-43	Sep-43		
USSR	6 Tank	Mobilization	Dec-43	Sep-43		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-44	NA		
USSR	6 Gd Tk	Upgrade	Sep-44	Mar-44		
USSR	2 Gd Tk	Upgrade	Oct-44	Sep-44		
USSR	9 Gd	Upgrade	Jan-45	Sep-44		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-45	NA		



32.5 ヨーロッパ 1944-1945

これは、1944 年夏から終戦までの戦争全体をカバーしています。

32.5.1 基本事項

陣営: 枢軸、西側、ソビエト

使用マップ: 東、西。

シナリオの長さ: 14 ターン。1944 年 7 月から 1945 年 7 月

勝利条件: ドイツが征服された場合、連合陣営が勝利します。連合陣営が勝利しなかった場合、枢軸陣営が勝利します。

政策: 本国防衛、協力制限、中立国非侵犯が有効です。

条件付きイベント: 国の活性化、国の崩壊、征服された国のみが発生可能です。他の全てのイベントは発生しています。

爆撃マーカー: 右の各都市は爆撃マーカーを含みます: アーヘン、ベルリン、ブレーメン、ドレスデン、デュッセルドルフ、フランクフルト、ハノーファー、ミュンヘン

支配マーカー:

- 以下の都市は枢軸軍の支配下です。

◇ベルギー、デンマーク、フランス、オランダ、ギリシャ (クレタを含みます)、ノルウェー、ポーランド、ユーゴスラビアの全ての都市が、枢軸の支配下です。

◇ソ連: ブレスト、カウナス、キシナウ、リヴォフ、ミンスク、リガ、タリン、ビルニュス、ヴィボルグ

- 以下の都市は西側の支配下です。

◇イタリア: ブリンディジ、ナポリ、ターラント

◇フランス領北アフリカ、コルシカ、リビア、サルディニア、シシリー、シリアの全ての都市。

外交マーカー: NA

親陣営マーカー: NA

特別ルール/注意:

- 各天候区域の最初のターンの天候は晴天です。
- 外交フェイズはありません。
- 活性化していないか征服されていない国は、全て中立であり、活性化可能です。
- ポーランド、ベルギー、オランダ、デンマーク、ノルウェー、フランス、ユーゴスラビア、ギリシャは、枢軸によって征服されています。被征服連合国ボックスに、これらの各国から国家意志マーカーを置きます。ヴィシーは枢軸陣営によって征服されていますが、被征服連合国ボックスに置くヴィシーの意志マーカーはありません。
- フランス領北アフリカ、イタリア、シリアは、西側陣営によって征服されています。

32.5.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ブルガリア: 国家意志=4。工場数=1

フィンランド: 国家意志=4。工場数=1

ドイツ: 国家意志=47。工場数=15

ハンガリー: 国家意志=2。工場数=1

ルーマニア: 国家意志=2。工場数=1

特別ルール/注意: NA

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	2xGround Support	Events				
Axis	Strategic Move	Events				
Bulgaria	1	3938				
Bulgaria	5	3842				
Finland	Isthmus	1545				
Finland	Talvela	1247				
Finland	W.Fin	1441				
Finland	N.Fin	0643				
Germany	Heavy Arty	Events				
Germany	Jets	Events				
Germany	Surface Action	Events				
Germany	2xSubmarines	Events				
Germany	Surprise Attack	Sur Att Holding Box				
Germany	Tanks	Events				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Alsace-Lorraine	Cd Area				
Germany	Economic Reforms	Extra Factories 5				
Germany	Economic Reforms	Turn Track	Dec-44	NA		
Germany	Fac Lost	On-Map Fac Count 8				
Germany	1	3610				
Germany	2	2442				
Germany	4	2345				
Germany	6	3344				
Germany	7	3209				
Germany	8	3140				
Germany	9	2544				
Germany	10	3927				
Germany	11	2234				R
Germany	12	2638				
Germany	14	3926				
Germany	15	2716				
Germany	16	1943				
Germany	17	Mobilization				
Germany	18	1642				
Germany	19	3817				
Germany	20	0647				L
Germany	Afrika	2616				
Germany	Liguria	3622				
Germany	Nor	1623				
Germany	Vlasov	Mobilization				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Germany	1 Para	2719			R	
Germany	1 Gar	2125				
Germany	2 Gar	2813				
Germany	3 Gar	2912				
Germany	4 Gar	2910				
Germany	5 Gar	3107				
Germany	6 Gar	3621				
Germany	7 Gar	Mobilization				
Germany	8 Gar	2041				
Germany	9 Gar	3525				
Germany	1Pz	2941				
Germany	2Pz	Mobilization				
Germany	3Pz	2144				
Germany	4Pz	2742				
Germany	5Pz	3014				
Germany	1 Luf	2041				4
Germany	2 Luf	3525				4
Germany	3 Luf	3017				4
Germany	4 Luf	2939				4
Germany	5 Luf	1718				
Germany	6 Luf	2442				4
Germany	Luf Re	2622				4
Germany	1 Convoy	1623				4
Germany	6 SS	Mobilization	Sep-44	NA		
Germany	11 SS	Mobilization	Nov-44	Sep-44		
Hungary	1	2939				
Hungary	2	3138				
Hungary	3	3234				
Romania	1	3643				
Romania	3	3445				
Romania	4	3241				

32.5.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=16。工場数=9

アメリカ:国家意志=10。工場数=NA

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスに位置する地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	Naval Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events				
UK	2xTanks	Events				
UK	ComWealth	Extra				
	Trade	Factories 3				
UK	Fac Lost	On-Map Fac				
		Count 1				
UK	Lend Lease	Extra				
	to UK	Factories 7				
UK	Lend Lease	Turn Track	Nov-44	NA		
	to UK					

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	1 Canada	2611				
UK	2	2710				
UK	8	4027				
UK	9	5445				L
UK	10	5226				L
UK	Home	2411				
UK	Gib	4706				
UK	Gibraltar Fort	4706				
UK	Malta	4827				
UK	Malta Fort	4827				
UK	Home Flt	2611				
UK	Force H	2710				
UK	Med Flt	4231				
UK	1 Convoy	2611				
UK	2 Convoy	2710				
UK	3 Convoy	4231				
UK	4 Convoy	4622				
UK	Ftr Cmd	2611				2
UK	1 RAF	4028				2
UK	2 RAF	2710				4
UK	Bm Cmd	2611				4
UK/USA	Airdrop	Events				
USA	2xSurprise Attack	Events				
USA	1 French	4622				
USA	1	2807				
USA	3	2607				
USA	5	4026				
USA	7	4526				
USA	9	Mobilization				
USA	8 AAF	2710				4
USA	9 AAF	2807				
USA	12 AAF	4127				
USA	FTAF	E.N.Amer				2
USA	1 Convoy	2807				
USA	2 Convoy	4526				
USA	3 Convoy	2607				
USA	4 Convoy	4127				
USA	4 Fleet	2607				
USA	8 Fleet	4526				
USA	12 Fleet	2807				
USA	15 AAF	4127				4
Western	2xGround Support	Events				
Western	Free Forces	Events				
Western	Partisans	Events				
Western	Mulberry	Events				
Western	Strategic Move	Events				
Western	ULTRA	Events				
Western	ULTRA	Turn Track	Aug-44	NA		

32.5.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連:国家意志=48。工場数=9

特別ルール/注意:

- ・シナリオの開始時に、要塞と同じヘクスにある地上ユニットは、それを占領した状態でセットアップします。
- ・ユニットをアップグレードするとき、ユニットの数字の指定は無視してもかまいません。
例:第1親衛戦車軍は、第1戦車軍からのアップグレードである必要はありません。
- ・ソ連 Gd 自動車化ユニットは、ソ連歩兵ユニットからアップグレードできます(打撃軍を**除きます**)。
- ・ソ連 Gd Tk ユニットは、ソ連戦車ユニットからアップグレードできます。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	2xGround Support	Events				
Soviet	Partisans	Events				
Soviet	Partisans	Events	Jul-44	NA		
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	Surface Action	Events				
USSR	2xHeavy Arty	Events				
USSR	Heavy Arty	Events	Aug-44	NA		
USSR	Surprise Attack	Events				
USSR	3xTanks	Events				
USSR	Bessarabia	Cd Area				
USSR	E. Poland	Cd Area				
USSR	Estonia	Cd Area				
USSR	Karelia	Cd Area				
USSR	Latvia	Cd Area				
USSR	Lithuania	Cd Area				
USSR	Fac Lost	On-Map Fac Count 1				
USSR	Lend Lease to USSR	Extra Factories 6				
USSR	Lend Lease to USSR	Turn Track	Dec-44	NA		
USSR	Urals Factories	Extra Factories 9				
USSR	3	2648				
USSR	4	Mobilization				
USSR	7	0548				
USSR	9	2047				
USSR	11	0748				
USSR	14	1248				
USSR	16	Mobilization				
USSR	22	Mobilization				
USSR	23	2348				
USSR	27	1546				
USSR	30	3350				
USSR	33	Mobilization				
USSR	44	Mobilization				
USSR	45	Mobilization				
USSR	46	3346				

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
USSR	50	Mobilization				
USSR	51	2848				
USSR	62	1647				
USSR	1 Air	1746				4
USSR	2 Air	2047				2
USSR	3 Air	3149				3
USSR	4 Air	2845				4
USSR	5 Air	2648				4
USSR	1 Convoy	3649				3
USSR	1 Shock	1945				
USSR	2 Shock	1645				
USSR	3 Shock	1844				
USSR	4 Shock	2045				
USSR	5 Shock	3345				
USSR	2 Tank	2546				
USSR	6 Tank	3243				
USSR	1 Gd	3141				
USSR	2 Gd	3649				
USSR	3 Gd	2842				
USSR	4 Gd	3244				
USSR	5 Gd	2845				
USSR	6 Gd	2545				
USSR	7 Gd	3142				
USSR	8 Gd	2644				
USSR	10 Gd	1745				
USSR	11 Gd	2346				
USSR	1 Gd Tk	2942				
USSR	3 Gd Tk	2844				
USSR	4 Gd Tk	3041				
USSR	5 Gd Tk	2245				
USSR	Leningrad Fort	1546				
USSR	Moscow Fort	2154				
USSR	6 Gd Tk	Upgrade	Sep-44	NA		
USSR	2 Gd Tk	Upgrade	Oct-44	Sep-44		
USSR	9 Gd	Upgrade	Jan-45	Sep-44		
USSR	Surprise Attack	Events	Jan-45	NA		



The French army in battle



32.6 ドイツ 1945

これは、ドイツへの侵攻をカバーしています。

32.6.1 基本事項

陣営: 枢軸、西側、ソビエト

使用マップ: 東、西。

シナリオの長さ: 7 ターン。1945 年 1 月から 1945 年 7 月

勝利条件: ドイツが征服された場合、連合陣営が勝利します。そうでなければ、枢軸陣営が勝利します。

政策: 協力制限政策が有効です。

条件付きイベント: 国の崩壊と征服された国のみが発生可能です。他の全てのイベントは発生しています。

爆撃マーカー: 右の各都市は爆撃マーカーを含みます: ベルリン、ブレーメン、フランクフルト、ハノーファー、ライプツィヒ、ミュンヘン

支配マーカー:

- 以下の都市は枢軸の支配下です: アムステルダム、ブダペスト、ウッチ、クラクフ、ロッテルダム、サラエヴォ、スプリット、ワルシャワ、ザグレブ。
- 以下の都市は西側の支配下です: アーヘン、メッツ、ストラスブール、ベルギーと占領下のフランスとヴィシーの全都市。
- 以下の都市はソ連の支配下です: ベオグラード、デブレツェン、ニシュ、ブルガリアとルーマニアの全都市。

親陣営マーカー: NA

特別ルール/注意:

- 宣戦布告フェイズと外交フェイズはありません。
- 戦略戦争フェイズにおいて、
 - ◇ 8 つの征服された連合国があり、海域 3、4、又は 5 には枢軸航空ユニットはありません。これは常に有効です。
 - ◇ 場に出た唯一の工場ロストマーカーは、ドイツに属します。それは戦略戦闘結果に従って移動します。連合の工場ロストマーカーの移動についての言及は無視して下さい。
 - ◇ ULTRA とパルチザンのマーカーは戦略戦争に使用できません。
- いずれの陣営も水陸両用侵攻を試みることはできません。
- ドイツ、イギリス、アメリカ、ソ連のみが活性化しています。加えて、場にいる他の国は、ベルギー、ブルガリア、オランダ、ハンガリー、占領下のフランス、ポーランド、ルーマニア、ヴィシー（コルシカを**除きます**）、そしてユーゴスラビアだけです。他のすべての国又は海外領域は禁止されています。[**例外:** 補給線を引くために、枢軸陣営は、ヘクス 3424 から 3527 まで走るイタリアの輸送線を使うことができます。]

32.6.2 枢軸陣営

活性化状態の国:

ドイツ: 国家意志=35。工場数=13

特別ルール/注意: そのターンのドイツの生産ポイントを決したら、その量を 5 減らします。これはイタリア戦線に送られた生産を表しています。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Axis	Strategic Move	Events				
Germany	Heavy Arty	Events				
Germany	Jets	Events				
Germany	Surprise Attack	Sur Att Holding Box				
Germany	Tanks	Events				
Germany	Polish Corridor	Cd Area				
Germany	Alsace-Lorraine	Cd Area				
Germany	Economic Reforms	Extra Factories 6				
Germany	Economic Reforms	Turn Track	Jun-45	NA		
Germany	Fac Lost	On-Map Fac Count 8				
Germany	1	3020				
Germany	2	2535				
Germany	4	2336				
Germany	6	3232				
Germany	7	2920				
Germany	8	3032			R	
Germany	9	2635				
Germany	11	Mobilization				
Germany	12	2617				
Germany	15	2719				
Germany	16	1937			R	
Germany	17	2934				
Germany	18	2035			R	
Germany	19	3121				
Germany	Afrika	2616				
Germany	Vlasov	Mobilization				
Germany	1 Para	2718				
Germany	2 Gar	Mobilization				
Germany	3 Gar	3130				
Germany	4 Gar	2521				
Germany	5 Gar	Mobilization				
Germany	8 Gar	Mobilization				
Germany	1Pz	2830			R	
Germany	2Pz	3532				
Germany	3Pz	2235			R	
Germany	4Pz	2835				
Germany	5Pz	2819				
Germany	6 SS	Mobilization				
Germany	11 SS	2631			R	
Germany	1 Luf	2234				4
Germany	3 Luf	2921				4
Germany	4 Luf	2934				4
Germany	5 Luf	2521				4
Germany	6 Luf	2634				4
Germany	Luf Re	2622				6

32.6.3 西側陣営

活性化状態の国:

イギリス:国家意志=NA。工場数=NA

アメリカ:国家意志=NA。工場数=NA

特別ルール/注意:

- このシナリオでは海上ユニットは使用されず、毎ターン以下のルールが適用されます。
 - ◇イギリス又はアメリカの航空又は地上ユニットは、港で活性化を開始した場合、海上輸送を使用できます。
 - ◇イギリス又はアメリカのユニットが味方港へ補給線をトレースできる場合、それは完全補給状態です。
- アクションサブフェイズ中のいかなる時点でも、西側陣営はドイツの枢軸友好工場のヘクスに最大2個の爆撃マーカーを置くことができます(標準ルールでは1ヘクスに1個)。この配置は迎撃できません。これはイタリアにいるアメリカ第15陸軍航空軍からの爆撃を表しています。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
UK	Naval Evac	Events				
UK	Surprise Attack	Events	Feb-45	NA		
UK	1 Canada	2716				
UK	2	2717				
UK	Ftr Cmd	2716				2
UK	2 RAF	2816				4
UK	Bm Cmd	2611				4
UK/USA	Airdrop	Events	Feb-45	NA		
USA	2xSurprise Attack	Events	Mar-45	NA		
USA	1 French	3120				
USA	1	2817				
USA	3	2919				
USA	7	3019				
USA	9	2818				
USA	8 AAF	2710				4
USA	9 AAF	3018				4
USA	FTAF	3120				2
Western	Free Forces	Events				
Western	Partisans	Events				
Western	Strategic Move	Events				
Western	ULTRA	Events				
Western	ULTRA	Events	Mar-45	NA		

32.6.4 ソビエト陣営

活性化状態の国:

ソ連:国家意志=NA。工場数=全ターン 25

思い出させるものとして、マップ上工場数トラックの15のボックスにソ連の工場数マーカーを置き、マップ上工場数トラックの10のボックスにソ連工場数マーカーを置いて下さい。

特別ルール/注意:

- ユニットをアップグレードするとき、ユニットの数字の指定は無視してもかまいません。

例:第1親衛戦車軍は、第1戦車軍からのアップグレードである必要はありません。
- ソ連 Gd 自動車化ユニットは、ソ連歩兵ユニットからアップグレードできます(打撃軍を**除きます**)。

セットアップ:

Country	Counter ID	Location	Entry-H	Entry-V	R	S
Soviet	Partisans	Events				
Soviet	Partisans	Events	Feb-45	NA		
Soviet	Strategic Move	Events				
USSR	2xHeavy Arty	Events				
USSR	Heavy Arty	Events	Feb-45	NA		
USSR	Surprise Attack	Events				
USSR	Surprise Attack	Events	Apr-45	NA		
USSR	3xTanks	Events				
USSR	Bessarabia	Cd Area				
USSR	E. Poland	Cd Area				
USSR	Estonia	Cd Area				
USSR	Karelia	Cd Area				
USSR	Latvia	Cd Area				
USSR	Lithuania	Cd Area				
USSR	4	Mobilization				
USSR	9	3533				
USSR	44	Mobilization				
USSR	45	Mobilization				
USSR	46	3333				
USSR	51	3632				
USSR	1 Air	1941				2
USSR	2 Air	2438				4
USSR	3 Air	3234				4
USSR	4 Air	3638				2
USSR	5 Air	2938				4
USSR	1 Shock	1938				
USSR	2 Shock	2436				
USSR	3 Shock	2438				
USSR	4 Shock	2037				
USSR	5 Shock	2536				
USSR	1 Gd	3034				
USSR	2 Gd	2236				
USSR	3 Gd	2836				
USSR	4 Gd	3432				
USSR	5 Gd	2936				
USSR	6 Gd	2036				
USSR	7 Gd	3233				
USSR	8 Gd	2736				
USSR	10 Gd	1939				
USSR	11 Gd	2136				
USSR	1 Gd Tk	2636				
USSR	2 Gd Tk	2638				
USSR	3 Gd Tk	2938				
USSR	4 Gd Tk	2935				
USSR	5 Gd Tk	2337				
USSR	6 Gd Tk	3133				
USSR	9 Gd	Upgrade				



33.0 ルールの注意

このセクションには、プレイの仕方をよりよく理解するのに役立つルールやゲームの仕組みに関するさまざまな注意事項が含まれています。これらは新しいルールではありません。

33.1 誤解を避けるためのルール

これらは、ゲームに不慣れな人や長い間プレイしていない人によって誤ってプレイされる可能性があるルールです。

33.1.1 水陸両用侵攻

荒天のヘクスのみが、そのヘクスへの水陸両用侵攻を防ぎます。海域の天候は関係ありません。

したがって、砂漠の天候区域のヘクスは常に攻撃されやすいのです。

33.1.2 条件付きイベント

これらの存在を忘れないで下さい。プレイヤーエイドシートには早見リストがあります。

33.1.3 外交停止

宥和、ナチーソビエト協定、又はモスクワ条約のうち少なくとも1つの政策が有効ではない場合、外交はありません。

33.1.4 工場数

爆撃マークを有する枢軸の味方の工場は、ドイツの工場数に含まれます。

ドイツ、イギリス、及びソ連の工場数の計算式は、マップ上の工場数[マイナス]失われた工場数(この合計がゼロ未満の場合は、ゼロまで増やしたもの)[プラス]追加の工場数です。

33.1.5 地上戦闘

地上ユニットは同じフェイズに機動攻撃と強襲攻撃の指定とを行うことはできません。どちらかです。

地上ユニットは、各攻撃のための十分な移動力があれば、段階的に複数の機動攻撃を行うことができます。

どの地上ユニットも機動攻撃を行うことができます(戦車ユニットではありません)。

地上ユニットは1回の活性化で1回しか強襲攻撃できません。

要塞を占領している地上ユニットは、強襲でしか攻撃できません。

要塞を占領している地上ユニットは、攻撃するために要塞から出なければなりません。それは、その活性化で再び要塞を占領することはできません。

要塞を占領している地上ユニットは、ZOCを発揮しません。

CRTの結果の+#の部分は、地上戦闘には適用しません。文字だけを見て下さい。

33.1.6 地上ユニットと敵支配地域

その活性化の間のどの時点においても(その活性化の開始時を除きます)、地上ユニットがEZOCを含むヘクスにいる場合、それはその活性化を終了するか隣接する敵ユニットを攻撃しなければなりません。

したがって、地上ユニットの最初の移動の後、攻撃の後、又は戦闘後前進の後、それがEZOC内にある場合、それは停止又は攻撃しなければなりません。そのEZOCから抜け出すことはできません。

33.1.7 地上ユニットと国家意志

防衛側として戦闘で除去されたのが野戦軍の地上ユニットである場合のみ、その国が国家意志を失う原因となります。

33.1.8 動員タイミング

動員は補充後に行われるので、新たに動員されたユニットをその同じターンに改善することはできません。

33.1.9 移動

地上ユニットがヘクスを攻撃する度に、それは地形と「ヘクスを攻撃する」移動ポイントのコストを支払わなければなりません。

「+」で始まるMPコストのみが他のMPコストと累積します。

薄色ドットヘクスは地上移動が禁止されています。他に禁止されていないならば、航空ユニットはそれらを通して移動することができます。

33.1.10 政策

本国防衛政策を思い出して下さい。誰かが本国にいない限りなりません。

枢軸陣営は、その陣営に属する国を攻撃可能とするには、その前に、その陣営に宣戦布告しなければなりません。国に対して宣戦布告しても、宥和やナチーソビエト協定政策は終了しません。

宥和、ナチーソビエト協定、又はモスクワ条約の政策が有効である場合、それは新たに活性化された国がどの陣営に加わるかに影響します

33.1.11 補充

改善されるためには、ユニットは完全補給下にあり、戦略移動マークでマークされていない必要があります。

1つの補充フェイズで、最大2の出撃数が航空ユニット又は海上ユニットから除去可能です。

33.1.12 退却と戦闘後前進

退却は常に合計 1 ヘクスで、攻撃側と防御側の間に 1 ヘクスの隙間を空けなければなりません。

戦闘後前進は防御側の空きヘクスへ行きます。

33.1.13 出撃数

航空又は海上ユニットがアクションを実行中に戦闘を戦った場合、そのアクションに対して、そのユニットがその合計に加える唯一の出撃数は戦闘で被った量です。

言い換えれば、戦闘で戦うユニットは、戦闘で受け取った出撃数に加えて、それが実行したアクションのためのもう 1 つの出撃数を加えません。

33.1.14 補給

ユニットの補給状態は、それに補給するために失敗した補給線トレースの数にかかわらず、1 ターンに 1 回しか減らされません。

ユニットが補給線のトレースに成功した場合、そのユニットは現在の補給状態に関わらず完全補給になります。

軍艦ユニットは補給線をトレースするのに護送船団を必要としませんが、望むならそれを使うことができます。また、軍艦ユニットは、6 の出撃数を有していても自身の補給線をトレースすることができます。

33.1.15 天候

戦闘への天候の影響は、ユニットと天候によって異なります。

戦闘への天候の影響は、片側又は両側に影響を与えます。

移動による天気の影響は、地上ユニットを攻撃するための追加の MP コストです。

33.2 親[陣営]マーカー関連のイベント

以下は、ルールブックにあるそれぞれのルールの親 [陣営]マーカー部分を扱います。

33.2.1 領域奪取

選択した国がエストニア、ラトビア、又はリトアニアの場合、その国は存在なくなります。その中にある親 [陣営]マーカーを取り除いて下さい。

それがエストニア、ラトビア、又はリトアニアではなかった場合、以下を実行して下さい。

- ・首都に親 [陣営]マーカーがない場合、親 [枢軸]マーカーを置きます。
- ・首都に親 [連合]マーカーがある場合、それを取り除きます。
- ・首都に親 [枢軸]マーカーがある場合は、そのままにして下さい。

33.2.2 征服された国[フランスを除く]

国を征服した陣営は外交カップに友好的な親[陣営]マーカーを置き、以下のうちの 1 つを行うことができます。

- ・中立国の中から親 [陣営]マーカーがなく、且つ征服されたばかりの国と国境を共有する国を 1 つ選択します。その首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーを置きます。
- ・首都ヘクスに敵の親[陣営]マーカーがある中立国を 1 つ選び、それを除去します。

33.2.3 東方侵攻

枢軸陣営は、紛争領域をソ連に譲渡した中立国を選択し、それに政治的成功イベントを適用することができます。

33.2.4 フランス征服;又はイギリス、アメリカ、ソ連の崩壊

枢軸陣営は、中立国を 1 つ選び、それに政治的成功イベントを適用することができます。

33.2.5 政治的失敗イベント

このイベントを適用する非フェイズ陣営は、フェイズ陣営に属する活性化国と国境を共有する中立国を 1 つ選択しなければなりません。

以下の味方又は敵という用語は、適用する(すなわち、非フェイズ)陣営に注意を向けています。

選択された中立国が

- ・親 [陣営]マーカーを有していない場合、その首都ヘクスに味方の親 [陣営]マーカーを置きます。
- ・味方の親 [陣営]マーカーを有している場合、その中立国は活性化してその非フェイズ陣営に加わります。
- ・敵の親 [陣営]マーカーがある場合、そのマーカーを取り除いて下さい。

33.2.6 政治的成功イベント

これを適用する陣営は、以下の 1 つをしなければなりません。

- ・中立国で、その中に親[陣営]マーカーがなく、且つ活性化した味方国と国境を共有している国を選択します。西側陣営がこのイベントを適用している場合、中立国は代わりに活性化した味方国と海域を共有することができます。その首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーを置きます。
- ・首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーがある中立国を選択して下さい。その中立国は活性化して、味方の陣営に加わります。
- ・敵の親[陣営]マーカーがある中立国を選択してそれを除去します。

33.2.7 外交カップから引かれた親[陣営]マーカー

- ・引かれたマーカーがその上に敵の陣営を有している場合、イベントは発生しません。プレイを続けて下さい。カップから他のマーカーを引かないで下さい。
- ・引かれたマーカーがその上に味方の陣営を有している場合、そのフェイズ陣営は政治的成功イベントを適用します。



Every day of battle
brings us closer
to the goal



34.0 戦術上のヒント

あなたがヨーロッパを引き継ぐか、救うことを試みるときに覚えておくべきことです。

航空優勢:あなたがより高い航空戦闘 DRM 又はより多くの戦闘機ユニットを持っているならば、あなたが地上戦を始める前に敵の戦闘機ユニットに対して航空攻撃を行って下さい。彼らが WW2 でやったように。敵の航空ユニットの出撃数がフルになっている場合、彼らが支援できる地上戦闘の数は制限されます。

次の地上ユニットを活性化する前に、航空ユニットを活性化して所定の位置に移動することを忘れないで下さい。特に敵戦線に穴を開けた後は、これをするのを簡単に忘れてしまいます。その場の雰囲気にもまれてしまっ、あなたはすぐに隙間を利用するために新しい地上ユニットを活性化させてしまいます。不運にも、あなたはそれを支援するための航空ユニットをはるか後方に置き去りにしてしまいました。

攻撃又は包囲:時々ハンマーはレーピアと同じくらい効果的であることがあります。まっすぐに複数回攻撃することは、敵を包囲して敵ユニットの大きな孤立軍(ポケット)を作り出すよりも効果的である場合があります(主にあなたが戦闘 DRM の利点を有しているとき)。ポケットを作ることがあなたのターンの攻撃を減らすことを意味するならば、あなたは相手に対して回復して包囲を脱出するのに十分な長さを生き残る時間を与えている可能性があります(特に包囲された軍が補給源を有しているのなら)。

上述したように、特に包囲されたユニットがそれらの補給源から切り離されている場合、包囲は敵の戦う能力を減らすのに非常に効果的です。敵ユニットが補給できない場合、それらは戦闘力と移動力を著しく低下させるでしょう。

渋滞回避:地上ユニットの活性化を終了させる位置には注意して下さい。地上ユニットは各フェイズにつき1回しか活性化できませんし、他の地上ユニットとスタックすることはできませんし、EZOC は味方ユニットによって否定されません。他のユニットがその位置に出入りすることを妨げるようなヘクスでユニットの移動を終了させないで下さい。

航空ユニットと海上ユニットはフェイズごとに複数回活性化することができますが、それらは独自の交通問題を抱えています。同じタイプの2つのユニットは、スタック制限のために、単にそれらの位置を入れ替えることができません。まず邪魔にならないようにする必要があります。歴史的には、異なる部隊は単純にあるいは迅速に戦線における位置を交換することができませんでした。

都市防御:都市は、一般的に、道路防塞というよりむしろ道路段差です。それは都市を攻撃するための負の地上戦闘 DRM がそれほど悪くなく、ヘクス内の他の荒地と組み合わせられていないためです。スターリングラードのような長引く市街戦は、標準ではなく例外でした。

時には、味方の都市の中で直接防御するよりもむしろ味方の都市の前か横で防御の方が良いです。そうすることは、以下の事実を利用します。味方の都市は、味方のユニットが孤立と見なされることを防ぎ、(攻撃側と防御側の間に1ヘクスの隙間がある限り)退却する場所を提供し続けるという事実です。

同様に、都市ではなく都市の隣へ退却するほうが良いかもしれません。あなたが都市に退却した場合、敵は再びあなたを攻撃し、おそらく都市内へ戦闘後前進することができます。あなたが都市の隣にいる場合、あなたの ZOC は都市への直接の移動を妨げるかもしれませんが、都市への戦闘後前進はありません。

パニックにならないで、タオルを投げ入れないで(銀河ヒッチハイク・ガイドの本を参照):カウンター密度が低いということは、いくつかの損失が戦線に大きな穴を残す可能性があることを意味します。パニックにならないで下さい。戦線を修正して下さい。あなたが生産を有している限り、死んだユニットは2ターンで復活します。タオルは何ですか?本を読んで下さい。

ドイツ軍は死なない:忍耐;彼らはそうするでしょう。(このゲームのドイツ人購入者に対する悪意はありません。)戦闘システムと軍戦力の抽象的なシミュレーションのため、戦争の初期の間に、ドイツの地上ユニットは戦力減少をほとんど被りません。これは歴史的な出来事に反しているように思われます。しかし、USE の戦力減少は、ユニットの戦闘で被る日々の損失をシミュレートしようとするものではありません。代わりに、地上ユニットの減少は、交換と時間の安定した流れがそれを処理することができないような短い時間枠での資材、団結、士気の大規模な損失をより多く表しています。覚えておいて下さい。USE は、実際の兵士と装備の量よりもむしろ力の投射についてのものです。

人的資源の損失をより詳細に表現している他のゲームとは異なり、連合軍プレイヤーの初期の主な目標は、枢軸軍の征服計画を延期し中断するための生存です。それはドイツ軍の強さを損なうことで戦争の後半にドイツ軍を少なくすることではありません。

確かに、連合軍プレイヤーは、ドイツ(又は他の枢軸国)の軍隊の攻撃に支障をきたすことができる場合には、それを減少又は除去する機会を得るべきです。しかし、初期の連合軍の成功はそれで判断されるべきではありません。代わりに、連合軍の力がドイツのユニットを確実に減らすことができるようになる戦争の後半まで、我慢し、生き残り、待つて下さい。

予備を準備するように(但し、し過ぎないように):これは重要なヒントです。前線にいるユニットが多いほど、それを一掃するのが難しくなり、あなたのターンにあなたが有する攻撃の潜在力がさらに大きくなります。ただし、全てのユニットが前線にいる必要はありません。予備のユニットが1つか2つあれば、それらをあなたの前線の数ヘクス後ろ、特に補給線を守るか包囲を防ぐ重要な位置に置いて下さい。防衛的に、これは、敵のユニットがあなたの前線に開いた穴を通して抜け出すのを防ぎます。攻撃的に、それは、あなたが彼らの戦線に開いた穴を利用するユニット、又は、あなたの攻撃が終わってあなたの前線のユニットがまわりに散った後にあなたの戦線の穴を塞ぐユニットをあなたに与えます。

このヒントの裏側は、余りにも多くのユニットを確保しないことです。多くの隙間がある前線(たとえ幅が1ヘクスであっても)は、相手があなたの戦線にもっと広い穴を開けやすくするでしょう。相手は、それからそれを使って戦線に沿って次の防御側を捕まえ孤立させることができます。プレイテスト中、我々はこれを「戦線の解凍」と呼びました。これに関連するのは、下の「あなたの側面を見て下さい」のヒントです。

運は常に女神とは限らない:これはヒントというよりも警告です。CRT と戦闘システムのため、戦闘結果は可能な 36 の結果のうちの 1 つです。多くの戦闘がゲーム内で戦われるので、時間の経過とともに、戦闘運はすべての面で平均化されるべきです。しかし、重大な時期に幸運や悪運が連続すると、キャンペーンに大きな影響を与える可能性があります。幸運の女神が残酷なときには、よく計画された防御又は攻撃を簡単にほどくことができます。同様に、天候サイ振りにおける幸運や不運は、キャンペーンの成功に大きな影響を与える可能性があります。運には時々非常にイライラさせられます。しかし、あなたの歴史的な対応者はそれと争わなければならないので、あなたもそうして下さい。これについての悲しい、しかししばしば本当の見解については、ゲームの法則 (37) を参照して下さい。

機動 vs 強襲:地上戦闘 DRM が接近しているかわずかに好意的である場合、複数の機動攻撃は、わずかに優れた DRM を持つ 1 回の強襲よりも価値があります。強襲では、サイコロを振るチャンスは 1 回だけです。機動では、何度もサイ振りします(予備の移動許可があると仮定して)。

ロシアは大きい:ソ連は絶えずあなたの前線をその中に深く引き伸ばすとても大きな場所です。その戦線が広がるにつれて、それはますます脆くなります。それが壊れた場合であっても、特にあなたが予備を持っている場合は、パニックにならないで下さい。

あなたがソビエト陣営であるならば、起こるであろう最悪の事態はソ連が崩壊することです。これは酷く聞こえますが、それは実際にはあなたに領土を取り戻させるかもしれません。USE では、それは必ずしもゲームの終わりではありませんが、それは確かに連合国として勝つことを難しくします。

あなたが枢軸陣営でロシアの奥深くにいるなら、あなたはほんの数ターンであなたのユニットの多くを失うかもしれません(特にビッグベアが戦争の後半で厄介になるときは)。しかし、ドイツは後方に遠いので、ロシア人がベルリンで踊る前に(明らかにドイツに近い)戦線を再構築できるはずで

す。また、枢軸陣営として、前線を短くしたり、予備として行動するために数個のユニットを解放したりするために、前線の一般的な退却を検討する必要があるときもあります。しかし、USE でこれを行うときには注意が必要です。その統合された移動と戦闘システムのために、ロシア人はまだあなたの前線に到達して大きな損失を引き起こすことができるかもしれません。

奇襲、奇襲、奇襲:奇襲マーカーに注目して下さい。そのマーカーは、戦線に穴を開けるという大きな違いを生み出し、水陸両用侵攻を可能にします。それが陣営カードのイベントボックスに存在する、又は存在しないことは、しばしば相手のプレイに影響を与えます。

これらの ZOC を見よ:とても粘着性のある EZOC のルールは敵の動きを制限するのに非常に効果的です。それらで自分が動けなくなるのを避けて下さい。

3 ヘクス離れた 2 つのユニットによって作られた ZOC の線(すなわち、ユニット間に 2 つの空のヘクスがあります)は、敵によって貫通され得ます。それは数ターンかかるでしょうが、それは可能です。そのような防衛線を長期間保持することを当てにしないで下さい。

あなたの側面を見て下さい:あなたの補給線を遮断するために敵ユニットがすり抜けたり回り込んだりすることができる穴をあなたの戦線に残さないようにして下さい。そして「戦線」とは、隣接するユニットの線だけでなく、隣接する ZOC の 1 つを指すこともあります。あなたは補給が無くなって直ぐに死ぬことはありませんが、あなたのユニットは大幅に減少した移動許可量と減少した戦闘 DRM に苦しむでしょう。

他の危険は、それがあなたのユニットが退却できないか孤立状態になることをもたらすかもしれないということです(攻撃側に特定の DRM ボーナスを与える条件)。これはすぐにあなたの損失を増やします。

これに関連することは、あなたが戦闘後前進したくないかもしれないということです。時には、それは先に進んであなたの戦線に穴を残すよりも敵の支配下にある場所を残す方が良いです。これは、ターンの最初に行う枢軸にとって特に重要です。

天気予報:最初に見たときに、悪天及び荒天の条件の影響は、それほど悪くないように見えるかもしれませんが、しかしながら、それらの累積効果は、攻撃的な戦闘作戦を著しく遅くする可能性があります。過小評価しないで下さい。

あなた vs 彼ら:時々、キャンペーンの目的は、それから得ることではなく、敵に得させないことです。特に戦略戦争はこのようなものです。ちょうどいいタイミングで、又はかなりの期間にわたっていくつかの生産ポイントを失う敵は、あなたが思っているよりはるかに多くの利益をあなたの戦争の努力にもたらすことができます。爪が欲しいのでは…

35.0 メールプレイの調整

メールプレイプログラムを使用して USE をプレイする場合、次のようにすると E メール交換の回数が減り、ゲームのプレイ時間が短縮されます(特に小規模なシナリオやキャンペーンゲームの初期段階で)。変更がプレイバランスに大きな影響を与えないようにします。

戦闘手順のステップ 2 で投入意志あり/投入意志無しマーカーを使用しないで下さい。代わりに、攻撃側は全ての投入を宣言し、続いて防御側が宣言します。

枢軸陣営の作戦フェイズを通して枢軸プレイヤーに全てのフェイズを実行させます。ゲームの状況によっては、枢軸がイベントの通常の手順では起こらない状況を悪用しないようにするために、枢軸の作戦フェイズの前に、連合の各国間の生産ポイント移動や連合の戦略移動フェイズを行う必要があるかもしれません。

そのような場合、連合プレイヤーは何を実行するかを前もって枢軸プレイヤーに知らせることができ、あるいは単にそれを自分で実行するように要求することができます。

枢軸プレイヤーが枢軸作戦フェイズを終了すると、連合プレイヤーは連合作戦フェイズからターン終了までの全てのことを実行します。上記と同様に、状況に応じて、枢軸プレイヤーは、外交、補充などのために何をしたいのかについての情報を提供するか、あるいはそれを自分で実行するように要求することができます。

36.0 ソロプレイの調整

その比較的低いカウンター密度と、戦闘へのイベントマーカの投入以外は秘密ではないという事実を考えると、USEは非常にソロプレイに適しています。

1つの秘密の要素に取り組むには、戦闘で投入意志あり／投入意志無しマーカを使用して、ゲームに不確実性とランダム性を発生させます。イベントマーカ又は航空ユニットを投入する決定が明らかではない戦闘では、あなたがコイントスをするように投入意志あり／投入意志無しマーカを裏返します。着地したときに上を向いた側が、イベントマーカ又は航空ユニットが戦闘に投入されるかどうかを決定します。

全てのプレイヤーがあなたと同じようにプレイしているわけではないことを反映するために、特定の種類の性格(攻撃的など)で陣営をプレイすることを検討し、これらの方針に沿って合理的に正しい判断を下すようにして下さい。たとえば、あなたが普通それをそのようにプレイしないとしてもです。例えば、積極的な枢軸のプレイは、味方のユニット／ZOCの強固な戦線を常に維持しようとするのを犠牲にして、敵戦線の背後への深い侵略という戦闘目的を追求するでしょう。



37.0 ゲームの法則

あなたの運が悪いから最悪へと進んでいるように見えるとき、ただこれらを見て、私たちの何人かにとってそれが生き方であることを理解して下さい。

37.1 Sal Vasta のゲームの法則

法則 1: 私がたくさんプレイして何をすべきかを知っているからといって、私がたくさん勝つわけではありません。それはサイコロを振らなければならないからです。

法則 2: ゲームの状況はどうでもかまいません。それは私にとっては決して容易とはなりません。

法則 3: 実際の確率にもかかわらず、私が何か悪いサイ振りをするチャンスは、常に少なくとも 50% です。残っているものは何でも、私が何か壊滅的なサイ振りをするチャンスです。

37.2 Dan Mixer の反比例の法則

法則 1: 高値又は安値のサイ振りの確率は、望ましい結果に反比例します。

法則 2: 見事な成功の確率は、結果の重要性に反比例します

38.0 デザイナーズノート

「別の第二次世界大戦のゲームだけでなく、Sal の第二次世界大戦のゲーム」 - ConsimWorld Expo 2009 の Ken Keller 氏。

ゲームのオリジナルタイトル(そして初期のプロトタイプに表示されていたものは「Sal の第二次世界大戦ゲーム: ヨーロッパ」でした。あなたの方の視点に応じて怠惰や天才から生まれたタイトルです。いずれにせよ、それは一般的に良い反応を受けました。残念なことに、ビジネス上の懸念が別のタイトルを指示したため、タイトルは無条件降伏に変更されました。私はまだその古い名前が恋しいです。

この種のゲームは、カウンター密度の低い伝統的なヘクスウォーゲームである戦略級の第二次世界大戦ゲームを持ちたいという私の願いから生まれました。それは比較的簡単で、軍隊の戦略的行動に重点が置かれました。それはゲームの表現の下にあった無数のサブシステムや仕組みを避けなければなりません。私の考えでは、多くの戦略級の WW2 ゲームは、本当に全てを含むように拡張された作戦レベルのゲームです。それらは楽しいですが、もっとたくさんのやるべきことがあります。

私は、紙ベースのボードゲームにとってはあまりにも多くのことが示されたいくつかのゲームの仕組みの概念から始めました。初期の仕組みはあまりにも手間がかかり、時間がかかりました。他の概念では、多すぎるルールの追加なしでは、カバーしなければならないことを処理できませんでした。そして、どんな追加ルールであっても、それがたとえどんなに単純であっても、ゲームを複雑にします。そこで、私は以下の重要な決定をしました。

地上ユニットの規模: 私は戦略級の WW2 の地図を見ることができ、ゲームが同じように見えるようにしたいと思ったので、ユニットの規模は軍のレベルに設定されました。そこからは、スタックをヘクス内の全てのもの 1 つに制限するための小さなステップがあるだけでした。それは私が望んでいた外観、簡素化されたスタックルール、ルールの構築と分解の回避、そして必要とされるカウンターの数の大幅な削減をもたらしました。しかし、場合によっては、歴史的な軍事レベルの戦闘序列では、合理的な戦線正面(特に 1944 年にフランスを防御するドイツ軍)をカバーするのに十分なカウンターを提供できませんでした。埋め合わせをするために、私は戦線を埋めるのを助けるために守備隊を作成しました。

航空及び海上ユニットの規模: 空軍及び海軍力は艦隊レベルで表されます。これにより、詳細な航空と海上のルールでゲームが複雑になるのを避けてきました。この決定のために、私は *Totaler Krieg!* というゲームに大いに負っています、そのゲームは、個々の飛行機と艦船を追跡することなく航空隊と艦隊がそれらの戦略的影響を達成することができたことを私に示しました。これはアークロイナルを *U-81* で沈めたことと思う人々を失望させるでしょうが、それは戦略レベルに焦点を当てたデザインをキープするために払う代償でした。

戦闘力無し: どのユニットも戦闘力を持っていません。戦闘結果表で自分の戦力比を最大にするために追加の戦闘力を得ようとカウンターを動かして長年過ごしたので、私はそれらを廃止することにしました。だから効果的にすべてのユニットに 1 の戦闘力を与え、サイ振り修正でそれらの間の違いを表しました。

そういえば、プレイヤーはなぜ 1 つの修正値がネガティブであり、別の修正値がポジティブであるのか疑問に思うかもしれません。それらはランダムに決定されたものではありませんでした。私は、特定の DRM が、戦闘結果表でどのような結果を潜在的に受け取る可能性があるかという点で、攻撃側又は防御側を強めたか弱めたかどうかを、私の意見において検討しました。さらに、私は、航空／海上アクションの阻止など、ゲームの他の仕組みへの影響を検討しました。したがって、例えば、防御側の護送船団ユニットは、攻撃側がそれに対して +2 の DRM を得るのではなく、-2 の DRM を受けます。これを行うことによって、激しく消耗した攻撃側ユニットは、護送船団を阻止する可能性が少なくなります。これは、

海外への危険を伴う冒険に、護送船団ユニットをゲームに追加することなく、より大きなチャンスを与えました。

1つの戦闘システム:1つの戦闘システムが空、陸、海の戦いを処理します、そしてそれは「サイコロのパケツ」システムではなくなります。それ自体は大丈夫なので、そのシステムへの害はありません。このゲームには予測できないほどでした。マクロレベルでの全ての主要な軍隊と共に、1つの戦闘システムはゲームをより簡単にしました。何が戦っているようにも、順序は同じで、見るべき戦闘結果表は1つだけでした。

遠く離れた場所:スカンジナビアやアフリカのような場所での戦役は、合理的な範囲内の軍隊で処理されます。護送船団を介した補給を常に必要としていた場所にとっては、それは比較的管理が容易でした。しかし、陸路の補給線が確立されたとしても、物事はうまくいきませんでした。そこで、薄色ドットヘクスという概念を実装したときの設計意図に戻りました。地図の領域を地上ユニットに対して禁止することによって、それはヘクスマップをポイントトゥポイントマップに変えました。そこから、スタック制限が効果的にアクションに加わることができる軍隊を制限するように注意しました。

攻撃は移動を遅くします:戦っている軍は、戦っていない軍と比べて移動距離が短くなります。WW2のウォーゲームでは、ユニットが移動可能な範囲内に移動し、攻撃し、その後戦闘後前進で再び移動するのが一般的です。それは突破をシミュレートしていますが、同じ時間枠内で、敵に対していないユニットが戦闘に従事しているユニットよりも少ない距離しかカバーしていないことは奇妙に感じました。そのため、戦闘は移動システムに統合されました。これは、これをする最初のゲームではないです、しかしそれはこの目的を達成するためにうまくいきました。

これに対する1つの例外は水陸両用侵攻です。水陸両用侵攻を実施しているユニットは、通常の海上輸送を使用しているユニットよりもさらに1ヘクス移動することができます。この例外は、通常の海上輸送を使用しているユニットの移動と攻撃を許可すると、西側陣営の柔軟性が高くなりすぎて、ヘクスグリッドと低いカウンター密度を利用できないために、生み出されました。

統合されたクローム:特別なイベントやクロームは、ゲームの中核となる仕組みに主に織り込まれています。第二次世界大戦では、全体的な戦争にある程度の影響を与えた多くの出来事がありました。空挺部隊、情報収集、ジェット技術、政治クーデター、及びパルチザンはほんの数例です。しかしながら、これらの出来事は、それらの歴史的影響とゲームの複雑さの観点から抑制される必要もありました。私はイベントマーカーを使って、そしてしばしば単純なサイの目修正を提供して、それらを表現することを選びました。

これにより、複雑なイベントルールが回避され、その影響を管理し、それらが発生する頻度をある程度制御することができました。一例は、ドイツの装甲戦の初期の優位性です。連合軍には戦車の不足はありませんでしたが、その運用はドイツのそれとは比較になりませんでした。連合軍に戦車イベントマーカーのみを与える一方で、ドイツに完全戦車軍を与えることによって、ドイツは機械化された戦争においてはるかに効果的でした。

筋書きのない外交:政治は反復的ではなく、プレイヤーは彼らの同盟国が誰であるかに影響を与えることについて制限されたコントロールを有します。最終的には簡単にするために、ランダムにイベントマーカーを引くことで政治的イベントを発生させ、国が政治的にどのように傾いているかを薄く重ねさせることにしました。

より歴史的又は詳細な政治的シミュレーションを好むプレイヤーもいます。個人的には、私は予想外に形成された同盟の驚きの効果が好きです。そして、それは歴史的な先例がないということではありません。ドイツとソ連が不可侵条約に署名するとは誰も思いませんでした。ただし、あなたが歴史性に傾倒しているプレイヤーであれば、是非とも自由に変更して下さい。あなたのハウスルールでプレイするよう相手の許可を得るだけです。

同盟は飼料ではありません:同盟国は砲弾として使用されるものではありません。多くのWW2のゲームでは、ドイツ軍を危険から守るために枢軸プレイヤーがドイツの同盟国の軍勢を繰り返し犠牲にしています。それでも、同盟国のこの残酷な犠牲は政治的影響を及ぼしません。USEでは、プレイヤーが同盟国を繰り返し犠牲にすると、それらの国は崩壊するでしょう。

会計学位は不要:経済はトラック上で行うのに十分な程に単純である必要がありました。私は会計に多くの時間を費やすことを望みませんでした。基本的な「工場と生産ポイントが等しい」システムは、作業負荷を最小限に抑えるように設計されています。ゲームの初期のバージョンでは、ターンをまたいで生産ポイントを貯めることができました。しかしながら、これは、高すぎ且つ多すぎるユニットを伴う活動レベルをもたらしました。そして時間の経過とともに、トラックを使用して管理することは難しくなりました。「それを使うか失くす」システムに移行すると、活動が徐々に減少し、トラックでの作業がはるかに簡単になりました。それはまた、物事が絶望的な期間へ向かっているときに各陣営が感じたその絶望的な期間を再現することに役立ちました。2つの戦線での戦争が進行するにつれて、ドイツはその痛みを感じるはずであり、どこにそのポイントを使うべきかを決定しなければならないのです。

ドイツ人はボグではありません(スタートレック参照):それぞれの征服で改善したドイツ経済は間違っていると感じられ、歴史的には支持を受けませんでした。確かにドイツはその征服を悪用しましたが、それらの国を統制するためにはそれらの国を占領しなければなりません。それは征服ごとにドイツ(あるいは他の国)の経済を増やさない(そして歴史的にもっと正確だと私は思います)というゲームの経済システムに役立ちました。

ゆっくりとした補給:補給がゲームを壊すことではないでしょう。私は、ユニットを補給切れにするとすぐに壊滅的な結果が出るようなゲーム(又は逆に、非補給のユニットにほとんどペナルティを課さないゲーム)が好きではありません。前者はゲームの時間スケール内で歴史的に正確であるかもしれませんが、ゲームは現実的ではありません。そのようなルールでは、プレイヤーはゲームの人工的な構造を利用して不合理な結果を得ようとしています。そこで、私は、限られた時間の間、ユニットを生き続けさせます、移動力と戦闘力の有効性を減少させるというゆっくりとした消耗方法を使いました。

限定された海外作戦:海外作戦は、利用可能な港、護送船団、及び敵の航空機によって制限されています。西側連合国がヨーロッパ全土に侵攻しなかったのには理由があったのです。これは、出撃数システムと、補給線の敵側の端に護送船団を配置することの要求(例えば、アフリカにいるユニットに補給するには、護送船団はアフリカにいます必要があります)とによって抽象的に表されています。このように、護送船団の出撃数は輸送能力と港の収容能力を表しています。

敵側の端にある護送船団の数は、海外に補給できるユニット数を制限します。最初のターンに、出撃なしの護送船団は6ユニットを補給できますが、その後、出撃数が低下するため、ターンごとに2ユニットに制限されます(阻止がないと仮定)。あなたが後のターンにそれらの6つのユニットに補給を続けたいならば、あなたはその領域においてより多くの港と護送船団を必要とするでしょう。だから、枢軸プレイヤーは南方軍集団をアフリカに海上輸送しようと試みることができませんが、彼ら全員へ完全に補給することはほぼ不可能であるとわかります。

さらに、敵側の端にある護送船団は、敵の航空攻撃に対して脆弱になります。私は、港の収容能力とその収容能力に損害を与え、修理し、そして追跡する方法とを表すためのルールを追加するよりはむしろ、護送船団自体を標的にしました。そのため、たとえ1個の護送船団によって補給可能な小規模の軍隊での侵攻を計画したとしても、護送船団が絶え間ない航空攻撃で役に立たなくなる可能性があるような敵の航空部隊との直面において、プレイヤーは自分の航空支援から離れてそれを実行することを二度考えます。

シンプルな戦略戦争:戦略戦争は、大きなゲームの中で大きなゲームになることはないでしょう。これはデザインの最も厄介な部分でした。戦略戦争の影響についての私の意見は、戦争資源があまりにも薄く広げられた時に最も害を与え、戦略戦争だけでは戦争に勝つには十分でなかったということです。それゆえ、枢軸プレイヤーは、イギリスを間違いなく戦争から追い出すためにもっと U ボートを建造することはないでしょう。同様に、連合はドイツを滅ぼすほどに爆撃するためにより多くの爆撃機を建設することはないでしょう。それらのうちのどちらかが代替の歴史的可能性であり得ましたか？おそらく、私はそれが悪いゲームのために作られたと感じました。

あらゆる種類の戦闘に対して一つの戦闘システムが戦略戦争デザインを推進しました。私は、戦略戦争の重要な要素(バルチザンやドイツ国外の U ボート基地など)を戦略戦闘のサイの目修正に変えました。私の最初のシステムでは、生産ポイントがすぐに失われました。しかし、損失は適切に機能するには低すぎるか高すぎました。それは本質的に戦術的すぎると感じました。そこで、私は製図板に戻り、工場数に影響を与え、範囲がより戦略的であると感じ、歴史をよりよくフォローする現在のシステムを思いつきました。

USEのプレイヤーは、歴史家がそうであるように彼ら自身が議論をするかもしれません。戦略戦争で優位性を獲得することは、本当に、生産に費やす価値と作戦上の努力を行う価値とがありますか？それはあなたが行う必要がある決定です。

ルールのエスカレーションを避ける:ゲームは比較的シンプルなデザインなので簡単に変更できます。もっと歴史的な同盟関係が欲しいですか？陣営の優先傾向に別の層を追加し、それらの政治マーカーを国に持たせて下さい。攻撃前における物資の蓄積を表現したいですか？ HQ ユニットを作成し、それらの下に生産ポイントを蓄積し、(どこでも使用するための 1 つのトラックではなく)HQ の範囲内のユニットのみにそれらを費やしてもらって下さい。

これらを実装するのはそれほど難しいことではなく、シミュレーションの側面を追加可能ですが、もう 1 つの事が多すぎる 1 つの事となることがあります。(ありがとう、コス。) デザイナーにとって、ゲームに追加することよりも、ゲームから取り除くことの方が実際には困難です。そのため、いくつかのアイデアがどれほど優れていたとしても、私はそれらを締め出すことにおいて規律を残そうとしました。その上、私が全てを含ませれば、拡張のために残るものは何もないでしょう。

39.0 デザイナーへの質問

USE の第 1 版が発行された後、私は以下の質問を受けました。答えはゲームのデザインへのより多くの洞察を提供します。

油田:ゲームでコーカサスとルーマニアの油田を支配することの影響は何ですか？枢軸がエジプトか中東を得れば、私は枢軸にとって戦略的な戦闘上の利益があると思います。

回答:グロズヌイはソ連の工場です。ゲームの時間枠内で、私は、コーカサス油田の喪失はドイツがそれから得るよりも多くソ連を傷つけるであろうと感じました。

私はルーマニアの油田を表さないことにしました。なぜなら、双方がルーマニアを支配するためのゲームプレイに集中し過ぎてしまうからです。ドイツがルーマニアの石油を歴史よりも早く失った場合、それは合成油に切り替えるか、他のどこからそれを手に入れたでしょう。

USE の戦略戦争は非常に抽象的なものであり、その DRM は私とその戦争領域への大きな影響であると私が思ったものを表しています。例えば、枢軸支配下の北大西洋の港は、レンドリースと補給を阻止するために使用可能な U ボートと飛行機を制御します。それらはまた、プレイヤーが歴史的な道(例えばノルウェーの奪取)をたどるようになるための何らかの動機を提供します。しかし、私はすべての主要な資源の場所を表そうとはしませんでした。

プレイヤーが USE について発見できる優れた点は、変更が比較的簡単なことです。そのため、ルーマニアの油田が重要であるとプレイヤーが強く感じている場合、ブカレストが連合軍の支配下にある場合、枢軸に -1 DRM を与えるハウスルールを作成するのは簡単です。

ドイツの冒険:征服された国や工場に経済的価値がないことを考えれば、USE の世界でドイツの冒険(又は可能な冒険)のいくつかが経済的で、ゲームの「勝利」に貢献することを説明できますか。たとえば、なぜバルカン半島、アフリカ(ロシア南部側面という夢のシナリオがない)、スペイン(バルカン半島やアフリカを攻撃するのに利益がない)、クレタ、又はマルタを侵略するのでしょうか。

回答:ある国を征服すると外交カップに親[枢軸]マーカーが置かれ、隣接する中立国にもう 1 つのマーカーが置かれるか、マップ上の任意の国から親[連合]マーカーが取り除かれます。これは中立国が枢軸陣営に加わる可能性を高めたり、連合陣営に加わることを妨げたりします。さらに、国を征服するとドイツの国家意志が高まり、ドイツの守備隊を動員できるようになります。これにより、戦争の後半でドイツの生存力が向上します。

外交がアクティブであるときのゲームの途中で、枢軸だけが中立国に宣戦布告することができます。これは、それを征服し、上記の利益を受けるための先制攻撃能力を与えます。

大胆な外交のマイナス面は、戦略戦争の間のソビエトのサイ振りへのボーナスによって表されるその後のバルチザン活動です。

ソ連紛争領域:ソ連紛争領域はソ連に 1 又は 2 の国家意志を追加しますが、それらの領域の都市が枢軸によって取られると、それはより多くを失います。さらに、これらの領域で得られた工場は、ソ連侵攻後すぐに落ち込みます。それが事実であるので、なぜソ連はそれらの領域を取るべきなのでしょう？

回答:譲渡領域にはいくつかの恩恵があります。彼らはかなりの領土を加え、ソ連の国境を西に広げています。攻撃後の数ターンとは対照的に、条件付きの軍がこれらの領域から獲得され、ドイツによる攻撃の前にマップ上にあるでしょう。ソビエト軍が多くの機動地上ユニットと航空ユニットを含み、それらを完全に使うために大量の生産を必要とするゲームの後半に、工場は結局再奪取されるでしょう。

それでも、東ポーランドと最初の 2 つの領域奪取を除いて、ソビエト陣営はこれらのマーカーを外交カップに戻す必要はありません(しかし枢軸又は西側プレイヤーはそれらを戻すことができます)ので、それら他の譲渡領域を手に入れるのを避けることができます。これらの緩衝領域がその防衛にとってどれほど重要であるかを決めるのはソビエトプレイヤー次第です。また、これらの場所をオーバーランするべきか、それとも側面保護としてそのままにしておくべきかを決めるのは、枢軸プレイヤー次第です。

イギリス防衛:私たちのゲームでは、イギリスは非常に急速に落ちました。あなたはどのようにして 4 個の航空機隊によって支援された 2 個の装甲軍のドイツ侵入に対して守るのですか？

回答:上記の状況はルールによって許されていません。ドイツの本国防衛政策(10.3.1)では、少なくとも 2 個の航空ユニットを東部戦線に配置し続けるが要求されているため、1942 年 1 月までは西側には 3 個未満の航空ユニットしか置くことができません。

イギリスへの枢軸の補給は、侵攻の成功の主な要因です。彼らにとって上陸するのは簡単ですが、少なくとも 2 個のイギリス艦隊ユニット(3 個ではなくても)と少なくとも 1 個のイギリス航空ユニット(2 個ではなくても)を越えて戦うとき、彼らにとって補給を維持するのは困難です。

USE はイギリスへの侵攻が成功する可能性を考慮して設計されました。イギリスの崩壊ルールはゲームの続行を許可しているので、イギリスが崩壊してもゲームを終了する必要はありません。ゲーマーがそれを受け入れられないと判断した場合、イギリス侵攻を禁止する単純なハウスルールがそれを修正します。

イギリスのための航空／海上戦役においてそれがどの程度成功するかは(どちらの側であっても)、ドイツがフランスで自分の航空ユニットをどれだけ長くそして激しく使用したか、さらにその戦闘結果に左右されます。

その最後の 1 つは、言うのが少し明白でした、しかし、USE の戦闘システムは他のゲームのようではありません。各戦闘がはるかに広い範囲の可能な結果を有し、そしてもっと多くの戦闘があるとすれば、それは戦役を予測するのを難しくします。私はそれがゲームに多くのリプレイ価値を加えると信じています。しかし、1 つのゲームの結果(又はゲーム内の戦線)を取得し、それが常に実行される方法であると想定している場合、誤解を招く可能性もあります。

イーストファーストの代替歴史:キャンペーンシナリオのイーストファーストオブションの背後にある設計上の決定は何ですか？

回答:枢軸プレイヤーに初期の頃にソビエト陣営と戦うという代替の歴史の選択肢を与え、その後で西側連合国を攻撃することを可能にするゲームを望みました。基本的に、歴史は反対方向に進んでいます。

この歴史を築くのは、想像力次第です。例えば、おそらくソ連は戦争が勃発する前により大きな政治的役割を果たしており、ヨーロッパ中の政府の多くは共産主義者によって運営されています。チェンバレンと西側は、ヒトラーと彼のファシストたちがヨーロッパ全土で共産主義を根絶すること(資本主義者が気にしないこと)に彼らの視野を設定しているだけだという印象を受けています。

ゲームデザインの間では、イーストファーストの選択肢が欲しいと決心した後、私の懸念は単純さとプレイバランスでした。簡単にするために、私は、一方の陣営が戦っていて、他方がそうではない場合、戦っている陣営が全ての活性化された中小国を獲得するものであると決めました。それはルールをずっとクリアにしました。私は、既知の地理的条件や、未知の中小国の政治的同盟に基づいて変化する陣営の活性化ルールを思いつく必要はありませんでした。私はまた 50-50 のサイ振りの運にそれを任せたくありませんでした。その仕組みはまた、活性化された国を「平和的」陣営に参加させ、それによって枢軸軍又は連合軍への障害となることによってプレイヤーがシステムをゲームしようとするのを防ぎました。

さらに、フランスとイギリスがそれに反応することなしに、枢軸が中小国を征服する(又はそれらを枢軸同盟国として獲得する)自由な統治を持つことを望みませんでした。これらのイベントは有和を終わらせるものではありませんが、それらは、西側のユニットを動員するために解放し、英連邦貿易マーカーを通じてイギリスの増産のための時計を刻み始め、西側と枢軸の間で戦略戦争を開始します。ドイツがフランスやイギリスにすぐに打撃を与える準備ができていなければ、これらは西側への大きな後押しです。

ソ連の 2 度の崩壊:Enrico Viglino が、彼がプレイしたキャンペーンゲームをカバーする一連の YouTube ビデオ(チャンネル:CALANDALE)を投稿し、彼はイーストファーストヴァリアントを使用しました。ゲームでソ連は 2 度崩壊しましたが、ドイツは最終的にゲームを失いました。2 度崩壊したソ連が戦争を続けることができることは信じられないようです。

回答:2 度の崩壊はかなり信じられないですが、ルールによって許可されています。Enrico のゲーム中、ソ連は最初の東方侵攻条件付きイベントにおいてステップをミスしたため、本来の 6 よりも少ない数の軍で戦っていたことが判明しました。これらの追加の軍隊で、2 度目の崩壊はおそらく起こらなかったでしょう。

しかし、たとえそれが起こったとしても、私は 2 度目の崩壊を崩壊ではなく休戦とみており、それはドイツとロシアの利益のためになったとみています。ドイツは西側の脅威に対処するために、そしてロシアはより強い攻撃のために再編成するために。

私はキャンペーンゲームが(ロシアが 2 度崩壊するというような)自動的な枢軸の勝利条件を有することを望みませんでした。なぜなら、そのような勝利条件は、戦争(決定的で知られた勝利の要件を有していない戦争)を戦うよりもむしろその結果を達成することに焦点を合わせたゲームプレイに常に向くように思われるからです。

主要な連合軍の参加国が崩壊した後でも戦うことを可能にすることによって、枢軸プレイヤーはシステムをゲームするよりむしろ戦争を実行します。

ソ連が、戦い続ける英国の崩壊システムではなく、平和を強制する崩壊システムを有しているのは、マップの地理とゲームのバランスによるものです。もしソ連が戦い続けるだけであるならば、彼らは地図から追い出されて、それから一握りのドイツ軍によってスクリーンされることができました。それは自動的な勝利と同じ状況を効果的に達成するでしょう。

イタリアが連合国として活性化します:39 年 9 月に枢軸プレイヤーは外交カップから政治的失敗のマーカーを引きました、そして、西側陣営はイタリアに親[西側]のマーカーを置きました。それから同じターンに、西側陣営はカップから政治的成功マーカーを引き、西側国としてイタリアを活性化しました。どれくらいの頻度でこれが起こるのでしょうか。それが起こった場合、それは枢軸を越えたゲームですか？

回答:これは枢軸にとって非常に不運ですが、許可されています。イタリアが歴史的に枢軸国であったとしても、ゲームは外交に対してよりオープンなアプローチを取ります。

プレイヤーによって開発されたコンピュータプログラムに基づいて、イタリアが西側の国になる可能性は5~18%です。オッズは各陣営がどれだけ積極的に外交でイタリアを狙っているかによります。枢軸はいくつかの方法でこれを防ぐことができます。

- ・以下のどちらかによってイタリアの親[連合]マーカーを取り除くことができます。
 - ◇外交カップから政治的成功又は親[枢軸]マーカーを引いた後、又は連合陣営が政治的失敗マーカーを引いた場合、イタリアを選択します。
 - ◇地図の場所に関係なく、国を征服します。これは外交カップに親[枢軸]マーカーを追加し、連合陣営が政治的成功マーカーを引くか、枢軸陣営が政治的失敗マーカーを引く可能性を減らします。
- ・イタリアに親[陣営]マーカーが存在しない場合、次のいずれかの方法で親[枢軸]マーカーを配置できます。
 - ◇外交カップから政治的成功又は親[枢軸]マーカーを引いた後、又は連合陣営が政治的失敗マーカーを引いた場合、イタリアを選択します。
 - ◇イタリアに隣接する国を征服することによって。これは外交カップに親[枢軸]マーカーを追加し、連合陣営が政治的成功マーカーを引くか、枢軸陣営が政治的失敗マーカーを引き出す可能性を減らします。

それは枢軸にとってゲームオーバーではありません。しかし、それは多くのプレイヤーが見慣れているよりも困難で、非常に異なる戦争になるでしょう。枢軸がスペインやトルコと同盟を結ぶことができない限り、枢軸がゲームの始めに持っていたどんな地中海の計画も事実上なくなります。イタリアは征服される必要がありますが、一旦ドイツ軍がアルプスを越えたら、それはドイツにとってそれほど難しくはないはずです。イタリアの北部には12の国家意志と多くの都市があります。イタリアの征服に応じて、ドイツはその合計に6の国家意志を追加し、守備隊を受け取り、外交カップに親[枢軸]マーカーを置き、イタリアに隣接する国に親[枢軸]マーカーを置くか任意の国から親[連合]マーカーを除去するかのいずれかをします。その後、戦争の初期の頃には、枢軸はイタリアのいくつかの重要な場所に小規模の地上軍を維持する必要があります。守備隊を全ての港に配置する必要はありません。イギリスにはその国を素早くオーバーラン可能な非常に大きな又は強力な地上軍がないためです。

海上輸送による航空ユニットと地上ユニットの移動距離:地上ユニットは1回しか活性化できないので、それは1ターンに1回だけ海上輸送を介して移動できます。航空ユニットが海上輸送のためにどれくらいの頻度で活性化可能かを制限するものは、それが活性化毎に少なくとも1の出撃数を支払うことを除いてはありません。これにより、航空ユニットは地上ユニットよりも大きな距離を移動できます。飛行機を地上ユニットより遠くまで輸送できるのは少し奇妙に思えます。これは、地上ユニット(軍)が概念的にはるかに大きく、少しづつ輸送可能(したがって、移動するたびに攻撃数が増える)な航空ユニットよりも輸送が複雑だからですか。

回答:はい、それはシミュレーションの一部です。また、複数回の基地変更は、ゲームの機隊レベルの規模を補うのに役立ちました。他のゲームでは、マップ全体に広がる可能性がある更に多くの航空ユニットと海上ユニットがあります。それらは個々には弱くなりますが、より多くの領域をカバーします。複数回の基地変更を許可することは、航空ユニットと海上のユニットの広がりやすさを十分にうまくいきました。

イギリス護送船団とイタリア海軍:航空/海上戦闘において、イギリス護送船団は明らかに護送船団ユニットであり(したがってそのサイ振りには-2)、イギリス海上ユニットでもあります(したがって+2も同様に当てはまります):これは正しいですか？

実際には、これはイギリス護送船団ユニットがイタリア水上艦ユニットと戦闘において表面上同じであることを意味しています。これは、イタリア海軍には少し厳しいようです。これは、イギリス護送船団にはかなりの戦闘力が組み込まれている一方で、イタリア護送船団はそうではないからだと思います。これは公正な評価でしょうか？

回答:はい、イギリス護送船団は、イギリスの海上ユニット+2と護送船団ユニット-2の両方を受け取ります。

全てのユニットはそれらの中に種々の軍隊を有しています。その比率について(どんな与えられたターンでも、又はどんな与えられたアクションでさえ)私はあまり考えすぎないようにしようと思います。それがゲームの推進力ではないからです。

国籍の修正値は様々なことを表したものです。効率性、トレーニング、スキル、歴史的な有効性、軍隊の構成、そしてゲームプレイバランスは、それら全てに影響を与えます。具体的な式はありません。このような状況では、それはイタリア海軍に少し厳しいですが、それは全体にわたって機能します。

強襲への追加攻撃者の DRM:強襲攻撃のコストは高いです。参加ユニットは前後に機動攻撃を実行できません。つまり、3個のユニットで行う1回の強襲では多くの機動攻撃を放棄することになります。

追加攻撃者が国籍の DRM、補給状態、戦力に関わらず+1(脚動ユニット)又は+2(戦車又は打撃ユニット)しか提供できないのはなぜですか？

回答:強襲の仕組みは、機動攻撃と同等以上のものになるようには設計されていません。強襲オプションなしでの戦闘の仕組みを考えると、DRMを持たないかほとんど DRMを持たない軍は、厳しく攻撃を制限されているので、めったに攻撃しないでしょう。歴史的にはそうではありませんでした。

追加の軍から得られるボーナスは、攻撃ユニットの能力というよりむしろ、防御側が同時に複数の攻撃角度をカバーしなければならないように薄く伸ばされていることの更なる表現です。ルールの単純さとプレイバランスは、補給状態や国籍の DRM を考慮に入れなかったことと同様に、強襲に参加するユニットを3個に制限したことの背後にある理由でした。あまりにも多くのユニットが参加することを許可し、又は追加の攻撃ユニットや強襲のためにあまりにも多くのポジティブな DRM を付与すると、その低いカウンター密度のために、攻撃が成功し過ぎ、攻撃頻度が多すぎるようになり、ゲームを壊します。

とはいえ、攻撃ユニットや利用可能なイベントマーカー(強襲でもしか使用できないものもあります)によっては、強襲が機動攻撃よりも高い DRM を達成できる場合があります。追加の攻撃ユニットは、いくつかのポジティブな DRM を受け

ることはできませんが、減少されるペナルティや、河川や山地のヘクスサイドを越えて攻撃したことに対するペナルティを課されることありません。

1940 年フランスにおける本国防衛政策と航空ユニットの量: 本国防衛政策のルールは、特にドイツにとっては、ちょうどバランスをとるために整っているように思われますが、彼らは(フランスを3回攻撃した後)実際にゲームをアンバランスにするように見えます。歴史をたどるなら、1個の航空ユニットはノルウェーにあり、2個はポーランドになればなりません。それは2個を残してフランスを攻撃し、ドイツプレイヤーにできるだけ長くイギリスを無視させます。連合軍は、実際には2個のフランス軍と2個のイギリス軍で航空優勢を獲得しています。バトルオブブリテンまでドイツ空軍が空を支配していたため、これは歴史的ではないようです。フランスが崩壊した後、本国防衛ルールは、ドイツに対してフランス又はその近くに2個の航空ユニットを保持して脅威にさらさないようにし、ロシアと地中海のような活発な戦線により少ない空軍を残させます。私はここにリアリズムを見出せません。

回答:本国防衛政策は確かにバランスのために存在します。テスト中に、枢軸プレイヤーがバルバロッサのためにロシアに5個の航空ユニットを持っていった時ほど速くゲームを壊したものではありません。また、4個の航空ユニットがイギリスの侵攻と征服の成功を保証しています。

ドイツはバトルオブブリテンまで空を支配しました。しかし、どちらも直接表現されていませんが、連合軍はドイツよりも数百台多く戦車を持っていました。これは必ずしも「2つの誤りで正しくなる。」と言うわけではありませんが、USEが詳細を抽象化して全体に焦点を当てる方法を表しています。

1940年のフランスについて枢軸プレイヤーを苛立たせるのは、その征服が容易であると彼らが期待していることです。ドイツがそれに対して大規模の軍を投入する場合、フランスは落ちるでしょう。しかし、私はフランスの崩壊が常に迅速に起こることを望みませんでした。私はフランスの征服が苦闘であることを望んだ時がありました。なぜなら、私は歴史的な結果がドイツにとって少し幸運だったと感じたからです。連合軍に航空ユニットのわずかな量的な優位性を与えることは、ゲームの完全なキャンペーンプレイバランスの他の部分を壊すことなくそれをシミュレートするために最もうまくいきました。イギリスは、バトルオブブリテンと地中海の戦いのために航空ユニットを必要としています。ドイツは、イギリスやロシアに対して何個の航空ユニットが移動できるかについて制限を必要としています。

現在の戦力比率はフランスの戦役を私が望むよりもわずかに困難にしますが、それはゲーム全体のために十分うまくいきます。また、フランスはフルキャンペーンにおいて迅速に落ちる必要はありません。遅いフランスの崩壊と西部での活発な戦いがあっても、ドイツはロシアに到達して、成功するバルバロッサを立ち上げる時間があるはずです。

フランスを倒すための鍵は、フランス軍に焦点を当てて、そして少し幸運であることです(特に天候において)。フランス空軍に対するドイツの航空攻撃で戦役を開始して下さい。彼らがフランスの地上ユニットを支援できないように、彼らを6の出撃数にさせて下さい。ドイツ航空ユニットはより高いDRMを持っているので、通常フランス航空ユニットは6の出撃数に上昇するのですが、ドイツ航空ユニットはそれを下回ってドイツの地上ユニットを支援することができます。ドイツの高いDRMを活用するためにあらゆる機会に機動攻撃を使用してフランス地上ユニットを攻撃して下さい。私は、ドイツが強襲オプションを使って攻撃するプレイ(特に新しいプレイヤーとのプレイ)を見てきています。攻撃が少なければ、フランスを退却、減少、除去する機会が少なくなるため、これは彼らに対して有効です。

フランスにユニットを置くことと脅威がないことに関して、マップ上の状況は物理的に奇妙に見えるかもしれませんが、それは脅威がないという意味ではありません。イギリスと戦略戦争とによってもたらされた脅威は、西部にドイツの2個の航空ユニットを要求することによって抽象的にシミュレートされています。こうすることで、ゲームのスピードが上

がり、ユニット数が減りました。西部のドイツの航空ユニットが一見何もしないようにすることには歴史的な優先順位があります。戦争の大部分を通して、西部における唯一の主要な地上戦が地中海にあったとしても、ドイツはフランスに3個空軍とノルウェーに5個空軍を保持しました。事実、アフリカで起こったイタリアの災難に対処するために、ドイツ軍は41年12月に2個空軍をロシアから引き抜いて地中海へ派遣しました。



40.0 バイオグラフィー

省略

クレジット

省略

イベントマーククイックリファレンス



空挺(14.1):同じ国籍の航空ユニットの 3 ヘクス範囲内のヘクスに配置するために特殊マークアクション(6.1)を実行します。西側マークは、イギリス又はアメリカの航空ユニットの範囲内に配置することができます。

敵ユニットが存在しない敵都市に配置された場合、サイコロを 1 個振ります。結果が 1-3 の場合、そのヘクスに味方支配マークを配置します。結果が 4-6 の場合、支配マークは配置されません。

ヘクス内の防御航空ユニット又は地上ユニットは -2 DRM を適用します。敵の海上ユニットには効果がありません。

取り除いたら、サイコロを 1 個振ります。結果が 1-5 の場合、結果と同じ数だけ後のターントラック上にマークを置きます。結果が 6 の場合、それをシナリオから取り除きます。



領域奪取:どのフェイズ陣営がマークを引いたかに関わらず、ルール 14.2 を参照して下さい。



護送船団アクション(14.3):まだ護送船団ユニットを含んでおらず、且つ、マークの国或いはマークの国内の味方の港から海上移動経路をトレースできる任意の国のどちらかにある味方の港に、それを置くことによってこれをプレイして下さい。

それからそれを護送船団として扱い、それと共に海上アクションを直ちに実行します。ユニットと同じように、合計に出撃数を追加します。

活性化が終了したら、このマークの合計出撃数に 1 を加えた数と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。それからその出撃数マークを取り除きます。



自由軍(14.4):西側地上ユニットを含む地上戦闘でこれをプレイして下さい。

その戦闘において西側陣営は +1DRM を適用します。

戦闘後、サイコロを 1 個振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。



地上支援(14.5):味方の地上ユニットを含む地上戦闘で 1 個のマークをプレイして下さい。そのユニットの国がゲームにおいて(戦闘だけでなく)航空又は戦車の地上ユニットを有している場合、それはプレイできません。

戦闘では、所有している陣営は +1DRM を適用します。

戦闘後、1 個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。



重砲(14.6):そのマークと同じ国籍の攻撃側地上ユニットを含む強襲戦闘で 1 個の重砲をプレイして下さい。[例外:水陸両用侵攻の強襲では使用できません。]

戦闘で、攻撃側は +2DRM を適用します。

戦闘後、1 個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。



ジェット機(14.7):ドイツ航空ユニットを含む航空/海上戦闘でこれをプレイして下さい。

戦闘で、枢軸陣営は +2DRM を適用します。

戦闘後、このマークをターントラックの次のターンに置きます。



海上避難(14.8):イギリス地上ユニットが(ユニットのヘクスを除く)味方港を含む海域内のいずれかの沿岸ヘクスにあり、且つ、以下のいずれかが適用される場合にプレイして下さい。

- ・イギリスユニットが地上戦闘で退却を強制される。
- ・それが西側陣営の作戦フェイズであり、イギリスユニットがまだそのフェイズには活性化されていない。

そのイギリス地上ユニットを同じ海域内の味方港に置きます。それが完全戦力の地上ユニットである場合、それを減少させます。すでに減少されている場合、それは削除されません。それが西側陣営の作戦フェイズである場合、そのユニットはこのフェイズに活性化することはできません。

地上ユニットが置かれた後、1 個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。



イベント無し(14.9):何も起こりません。このマークを外交カップマーク保持ボックスにそれを入れて下さい。



パルチザン(14.10):陣営は、以下の状況でパルチザンをプレイすることができます。

戦略戦闘で 1 個のマークをプレイして下さい; 又は敵(航空又は地上ユニット)を含んでおり、且つ、味方の活性化された又は征服されたソビエト又は西側の国内のヘクスに置くために特殊マークアクション(6.1)を実行して下さい。

戦略戦闘では、枢軸軍の修正戦闘結果は 2 で割られます。

ヘクス内の防御している航空又は地上ユニットは、-2DRM を適用します。敵の海上ユニットには効果がありません。

取り除いたら、サイコロを 1 個振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にそのマークを置きます。



政治的失敗(14.11):このイベントを適用する非フェイズ陣営(引かれたイベントマークの解決 10.2.2 で決定されます。)は、フェイズ陣営に属する活性化された国と国境(1.3.4)を共有する中立国を 1 つ選択しなければなりません。以下の味方又は敵という用語は、適用する(すなわち、非フェイズ)陣営にとってのものを指します。

選択した中立国が...

- ・... 親[陣営]又は完全中立マークを有していない場合、首都ヘクスに味方の親[陣営]マークを置きます。
- ・... 味方の親[陣営]マークを有している場合、その中立国は活性化し(13.1)、非フェイズ陣営に参加します。活性化された国のために国のセットアップ(13.1.2)を実行して下さい。
- ・... 敵の親[陣営]又は完全中立マークを有している場合、そのマークを取り除きます。



政治的成功(14.12):これを適用する陣営は、以下のうちのいずれかをしなければなりません。以下の「味方」又は「敵」という用語は、適用陣営にとってのものを指します。

- ・親[陣営]又は完全中立 マーカーがなく、活性化している味方の国と国境(1.3.4)を共有する中立国を選択します。西側陣営がこのイベントを適用している場合、中立国は代わりに海域を活性化している味方の国と共有することができます。その首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーを置きます。
- ・首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーがある中立国を選択します。その中立国は活性化し(13.1)、味方の陣営に加わります。活性化された国に対して国のセットアップ(13.1.2)を実行して下さい。
- ・敵の親[陣営]又は完全中立マーカーがある中立国を選択し、そのマーカーを除去します。

無制限の政治的成功:これを適用するように特に指示されている場合、陣営は上の黒丸のうちの1つを実行しなければなりません。ただし、最初の黒丸では、国境又は海域の共有についての言及は無視して下さい。単にマップ上の中立国を選んで下さい。



ロケット(14.13):ドイツ地上ユニットを含む地上戦又は戦略戦争において1個のマーカーをプレイして下さい。

戦略戦闘では、敵の修正された戦闘結果は2で割られます。

地上戦では、敵陣営は-2DRMを適用します。

戦闘後、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にそのマーカーを置きます。



SNAFU(14.14):任意のタイプの戦闘でこれをプレイして下さい。

戦闘中、敵陣営は-1DRMを適用します。

戦闘後、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。



潜水艦(14.15):戦略戦争又は攻撃側と防御側の両方が海上ユニット、水上艦アクションマーカー、又は護送船団アクションマーカーを有している航空/海上戦闘において1個のマーカーをプレイして下さい。

戦略戦闘では、敵の戦闘結果は2で割られます。

航空/海上戦闘では、敵陣営は-2DRMを適用します。

敵の航空ユニットには効果がありません。

戦闘後、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。



水上艦アクション(14.16):まだ軍艦ユニットを含んでおらず、且つ、マーカーの国或いはマーカーの国内の味方の港から海上移動経路をトレースできる任意の国のどちらかにある味方の港に置くことによってこれをプレイして下さい。

それから、それを水上艦ユニットとして扱い、それとともに直ちに海上アクションを実行して下さい。ユニットと同様に、その合計に出撃数を追加して下さい。

活性化が終了したら、このマーカーの合計出撃数に1を加えた数と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。それからその出撃数マーカーを取り除きます。



奇襲(14.17):特殊マーカーアクション(6.1)を実行することによってヘクスにこれを置いて下さい。ヘクスが海域の一部である場合、その配置がそのヘクス内にあるのかその海域にあるのかを直ちに宣言して下さい。

- ・ヘクス: フェイズ陣営は、マーカーの2ヘクス範囲内で防御しているユニットに対する任意の戦闘に+1DRMを適用します。

- ・海域: にある場合、その海域内(その中の全ての沿岸ヘクスと港ヘクスを含みます)には、以下が適用されます。

◇航空/海上戦闘の場合、フェイズ陣営は+1DRMを適用します。地上戦闘のための+1DRMはありません。

◇フェイズ陣営は、空母攻撃(6.4.5)を実行することができます。

◇フェイズ陣営は、奇襲マーカーごとに1回の水陸両用侵攻(6.3.2)を実行できます。フェイズ陣営は、アクションサブフェイズごとに同じ侵攻ヘクスを複数回宣言することはできません。

マップ上に複数の奇襲マーカーがある場合、これらのマーカーから戦闘ごとに適用される+1DRMは1つだけです。

そのフェイズ陣営のアクションサブフェイズの終了時に取り除かれたとき、それをその奇襲マーカー保持ボックスに置きます。動員フェイズで買い戻すことができます。



戦車(14.18):地上戦闘では、陣営は、マーカーと同じ国籍の関連する地上ユニットごとに1個のマーカーをプレイすることができます。[例外: 戦車タイプのユニットや「打撃(Shock)」IDを有するユニットではプレイできません。]

戦闘中の全ての地上ユニットは、それらのためにプレイされる戦車マーカーを必要としません。

戦闘後、このマーカーをターントラック上の次のターンに置きます。



ULTRA(14.19):西側陣営を含む任意の種類の戦闘において1個のマーカーをプレイして下さい。

戦略戦闘では、枢軸の戦闘結果は2で割られます。

航空/海上又は地上戦闘では、西側陣営は+1DRMを適用します。

戦闘後、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com